Новые подробности Red Alert 3

Рецензия на свежую Final Fantasy

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

10#259
МАЙ | 2008

СТРАНА ИГР

2 УНИКАЛЬНЫХ DVD

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts



Grand Theft Auto IV
Самая громкая игра современности

Guitar Hero IV
Эксклюзивный репортаж с презентации игры

КРИ 2008
Игровая индустрия вне мглы

Command & Conquer: RED ALERT 3

ТЕМА НОМЕРА

Советские медведи против японских трансформеров

2 ПОСТЕРА | НАКЛЕЙКА | 2 УНИКАЛЬНЫХ ДИСКА | 192 СТРАНИЦЫ | 100+ ИГР В НОМЕРЕ


ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ ХОРРОР-СЕРИИ В МИР ГРАФИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ 21 ВЕКА!
Акелла
ALONE IN THE DARK™
NEAR DEATH INVESTIGATION
1992 ПЕРВОРОДНЫЙ СТРАХ
2008 НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ УЖАСА
ТЕМНОТА ИЗМЕНИЛА
ЗНАКОМЫЙ ГОРОД
РЕКЛАМА
ПУГАЮЩЕ НАТУРАЛИСТИЧНАЯ ГРАФИКА ОЖИВЛЯЕТ НОЧНЫЕ КОШМАРЫ ЖИВАЯ ТЕМНОТА, ГДЕ ОБИТАЮТ КОВАРНЫЕ И ХИЩНЫЕ СУЩЕСТВА
КРОВАВЫЙ СПЕКТАКЛЬ В ЦЕНТРАЛЬНОМ ПАРКЕ НЬЮ-ЙОРКА МИСТИЧЕСКИЙ СЮЖЕТ, СОСТОЯЩИЙ ИЗ УМОПОМРАЧИТЕЛЬНЫХ ЭПИЗОДОВ НЕПОВТОРИМАЯ АТМОСФЕРА БЕЗОТЧЕТНОГО СТРАХА
eden GAMES
ATARI
© 2007 ООО "Акелла"
© 2006 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. Developed by Eden Games SAS.
Marketed and distributed by Atari, Inc. in North America and Atari Europe SASU in Europe. All trademarks are the property of their respective owners.
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
СОЮЗ
ХИТ ZONA
М.видео
Настроение!
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитZona" и "Настроение"
Акелла

СТРАНА ИГР

Основан в 1996 году

МАЙ #10(259) 2008

Всем привет!

В начале мая в небе над Москвой не раз можно было увидеть истребители российских ВВС. Специалисты по играм шутили: не иначе как «Софт Клаб» заказал такую рекламную кампанию в поддержку дополнения к World in Conflict. Примерно в эти же дни в столице собрался весь цвет игровой журналистики. Пишущую братию со всего мира пригласили на премьеру Command & Conquer: Red Alert 3, новой стратегии от Electronic Arts, также посвященной противостоянию СССР и загнивающего Запада. Посещение противоядерного бункера и других достопримечательностей, связанных с периодом холодной войны, произвело на иностранцев неизгладимое впечатление. Наверное, даже большее, чем первая в мире демонстрация рабочей версии Red Alert 3, поскольку лично опробовать игру смогли лишь представители «СИ» и трех зарубежных изданий. Как известно, Россия и ее жители в западных играх, кино и прессе зачастую изображаются карикатурно. Будем надеяться, что после этого тура хотя бы часть работников индустрии получит представление о настоящей Москве – к счастью, бункером их культурная программа не ограничилась.

Что неудивительно, наша пресса куда лучше осведомлена о жизни за границей и западных играх. В прошлом номере Наталья Одинцова рассказывала о секретной премьере, на которую нас срочно вызвали. Сейчас можно раскрыть тайну: это Guitar Hero IV, продолжение культового симулятора гитариста! Вышедшая в конце прошлого года третья часть буквально взорвала чарты, причем как в США и Европе, так и в России, и принесла издателю сотни миллионов долларов. В следующем номере вас ждут репортажи с презентаций линейки игр от Midway (США), PC-версии Mass Effect (Польша) и продукции Sierra (Испания). Но главное – это, конечно же, материал о Metal Gear Solid 4. Наш корреспондент побывал в Париже, где (внимание!) за три дня прошел до конца полную версию самой ожидаемой игры для PlayStation 3 и лично пообщался с культовым геймдизайнером Хидео Кодзимой. В том числе – и на тему фрукта «яблоко-молоко» и других смешных вещей из Metal Gear Solid 3, выдающих слабую осведомленность японских разработчиков о российских реалиях… Впрочем, обо всем этом вы прочитаете в «Стране Игр» через две недели. До встречи!

Константин Говорун, главный редактор



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	зам. главного редактора
Илья Ченцов	chen@gameland.ru	старший редактор раздела PC-игр
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор раздела видеоигр
Степан Чечулин	tomba@gameland.ru	выпускающий редактор
Вера Серпова	serpova@gameland.ru	редактор раздела PC-игр
Игорь Сонин	igor.sonin@gameland.ru	редактор рубрики «Банзай!»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Хайди Кемпс		корреспондент в США
Юлия Минаева	minaeva@gameland.ru	редактор раздела «Культура»
Алексей Беспалько	bespalko@gameland.ru	редактор рубрик «Ретро» и «Аркада»
Антон Большаков	bolshakov@gameland.ru	редактор раздела «Железо»
Евгений Попов	popov.e@gameland.ru	инженер тестовой лаборатории

DVD

Виктор Бардовский	bardovsky@gameland.ru	выпускающий редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	ответственный редактор
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Александр Солярский	solyarskyi@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Олеся Дмитриева	dmitrieva.o@gameland.ru	дизайнер
Динара Шаймарданова	shaimardanova@gameland.ru	верстальщик
Сергей Цилюрик	td@gameland.ru	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Ирина Потапенко	potapenko@gameland.ru	менеджер по маркетингу

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель проекта
Алексей Бутрин	butrin@gameland.ru	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	agadzhanov@gameland.ru	веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	руководитель отдела
Лидия Стрекнева	strekneva@gameland.ru	директор корпоративного отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Анастасия Леонова	leonova@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Плющев	pluschev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	ladyzhenskiy@gameland.ru	редакционный директор
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Dmitry Pluschev	pluschev@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров Цена свободная

HOSHIGAMI: RUINING BLUE EARTH REMIX



ДВУХЭКРАННАЯ РЕИНКАРНАЦИЯ ПОСРЕДСТВЕННОЙ ТАКТИКИ.

122

GRIMGRIMOIRE

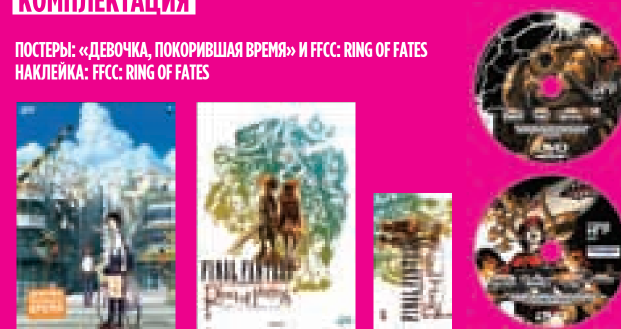
ДВУХМЕРНАЯ. КОНСОЛЬНАЯ. RTS. ДЛЯ PS2. ВИД СБОКУ!

124



КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: «ДЕВОЧКА, ПОКОРИВШАЯ ВРЕМЯ» И FFCC: RING OF FATES
НАКЛЕЙКА: FFCC: RING OF FATES



НОВОСТИ
Gran Turismo появится на PC? 10
Сталин против марсиан 12
Аперитив перед Spore 12
Paradox благодарит поклонников 14
SCi держится на плаву 14
Игровые хит-парады России, Великобритании и Японии 16

ТЕМА НОМЕРА
Command & Conquer 3: Red Alert 18
«В тени развесистой клюквы» 24

Игры в разработке

ХИТ?!
Dead Space 30

РЕПОРТАЖ
КРИ 2008: мгла в разрезе 38
Guitar Hero IV 46

СПЕЦ
WiiWare 54

ДЕМОТЕСТ
Haze 60
Race Driver: GRID 64

В РАЗРАБОТКЕ
They 66
The Wheelman 68
Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood 70

Аналитика

СЛОВО КОМАНДЫ
Хит-парад редакции 72
Слово команды 73

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ
One Flew over the Wren's Nest 76
Sleeping Awake 78
Электрическая культурология 80
Гостевая колонка (Максим Поздеев) 82
Гостевая колонка (Олег Доброштан) 84

СПЕЦ
Умирать играючи, часть вторая 86

ASUS CLUB
Ноутбуки для серьезных геймеров 129

Обзоры игр

ХИТ!
Grand Theft Auto IV 98
Кросс-обзор 104
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates 106

ОБЗОР
Viking: Battle for Asgard 110
Imperium Romanum 114
Geo-Political Simulator 118
Hoshigami: Ruining Blue Earth Remix 122
GrimGrimoire 124
Conflict: Denied Ops 126
Смерть шпионам: Момент истины 128

ДАЙДЖЕСТ
Обзор локализаций 130

АРКАДЫ
Клуб любителей игровых автоматов 138

ОНЛАЙН
Новости MMORPG 140
MMO-колонка 142
Live Network Channel 144
Новости Сети 146
Блогосфера 152

ЖЕЛЕЗО
Новости 154
Большой тест: Кристальный звук 156
Мат. часть: Игровые контроллеры 160
Мини-тесты 162

РЕТРО
Артефакт номера 164
Лучшие игры прошлых лет 165

НА СТЫКЕ КУЛЬТУР
Widescreen 167
Bookshelf 168
Банзай! 170

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»
Многабукафф 176
Обратная связь 178
Подробное содержание дискового приложения 182
Даты выхода игр на ближайший месяц 188
Анонс следующего номера 190

В ТЕНИ РАЗВЕСИСТОЙ КЛЮКВЫ

СПЕЦ

РОССИЯ, КОТОРОЙ НЕ БЫЛО.



24

GUITAR HERO IV

РЕПОРТАЖ

ДОГНАТЬ И ПЕРЕГНАТЬ ROCK BAND!



46

WIIWARE

СПЕЦ

ВСЕ О СЕТЕВОЙ СЛУЖБЕ NINTENDO.



54

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

«Акелла»	2 обл., 3, 5, 9	Gameland.ru	177	Журнал Total DVD	85
mail.ru	3 обл.	Gameland.tv	113	Журнал Total Football	143
LG	4 обл.	Gamepark	15	Microsoft	13
«1С»	31, 77, 62-63	Gamers party	95	«Лаб. Касперского»	11
2*2	151	ICQ TV	129	«МобилСовет»	97
Adidas	83	Karin	49	«Настроение»	135
ASUS	7	Журнал Maxi Tuning	133	«Новый Диск»	81
Blade	59	Netland	173	Ред. подписка	187
Coolermaster	79	Samsung	74-75	«РМ-телеком»	179
Darg Rasing	117	Soft Club	69	«Руссобит-М»	120-121
Formoza	71	Toshiba	29	«Хитзона»	181



Акелла
Ford
ДРАЙВ
OFF ROAD
Хотите посидеть за рулем одного из мощных внедорожников, созданных по лицензии компаний Land Rover или Ford? Тогда Форд Драйв: Off Road – то, что вам нужно! Вас ждут экстремальные погодные условия, опасные маршруты и опытные противники, так и норовящие вырвать победу из ваших рук. Вы примете участие в сложных соревнованиях и докажете всем, кто на самом деле является королем бездорожья!
РЕКЛАМА
LAND-ROVER
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
• 18 автомобилей, созданных по официальной лицензии Ford и Land Rover
• 24 детализированные трассы
• 12 различных гоночных режимов
• Множество скрытых маршрутов на трассе, дающих преимущество над соперниками
• Огромное количество всевозможных бонусов
Ford
www.akella.com
ХИТ ZONA
СОЮЗ
Настроение!
М.видео
ГОНКИ
EMPIRE
Акелла

ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ

DEAD SPACE — ХИТ?!

И КАМНИ ВОЗОПЯТ, НЕ УКРЫТЬСЯ.



32

GRAND THEFT AUTO IV — ХИТ!

БАНДИТ. ЛЮБОВНИК. ЭМИГРАНТ?



98

PC

AGEod's American Civil War: Война Севера и Юга	130
Catz 2	130
Command & Conquer: Red Alert 3	18
Conflict: Denied Ops	126
Dogz 2	130
G.B.R: Группа Быстрого Реагирования	132
Geo-Political Simulator	118
GT-R 400	131
Guitar Hero IV	46
Imperium Romanum	114
Race Driver: GRID	64
The Wheelman	68
They	66
Вся королевская рать	131
Золотой век автогонок	131
Рекс и его друзья: приключения в Третьем Измерении	132
Смерть шпионам: Момент истины	128
Сталин против марсиан	12
Твоя война	132

PS2

GrimGrimoire	124

PS3

Command & Conquer: Red Alert 3	18
Conflict: Denied Ops	126
Dead Space	32
Grand Theft Auto IV	98
Guitar Hero IV	46
Haze	60
Mortal Kombat vs. DC Universe	11
Race Driver: GRID	64
The Wheelman	68
They	66
Viking: Battle for Asgard	110

DS

Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	106
Hoshigami: Ruining Blue Earth Remix	122
World Destruction	10

Wii

Guitar Hero IV	46
Sadness	12

XBOX 360

Command & Conquer: Red Alert 3	18
Conflict: Denied Ops	126
Dead Space	32
Grand Theft Auto IV	98
Guitar Hero IV	46
Mortal Kombat vs. DC Universe	11
Race Driver: GRID	64
The Wheelman	68
They	66
Viking: Battle for Asgard	110

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: RING OF FATES — ХИТ!

ВМЕСТЕ ВЕСЕЛО ШАГАТЬ ПО ПРОСТОРАМ!



106

КРИ 2008 — РЕПОРТАЖ

СЕРЬЕЗНО ОБ ИГРАХ.



38


РЕКЛАМА
21 ВЕК. НАЧАЛО КОЛОНИЗАЦИИ СОЛНЕЧНОЙ СИСТЕМЫ. ОГРОМНЫЙ ТЕМНЫЙ АСТЕРОИД ИЗ ГЛУБИН КОСМОСА ВНЕЗАПНО ПОЯВИЛСЯ НА
ОРБИТЕ ПЛУТОНА И НАПРАВИЛСЯ В СТОРОНУ ЗЕМЛИ. ВСЕ ПОПЫТКИ УЧЕНЫХ ИЗУЧИТЬ ТАИНСТВЕННЫЙ ОБЪЕКТ ОКАНЧИВАЛИСЬ НЕУДАЧЕЙ. КОГДА ЧЕРНЫЙ АСТЕРОИД ОКАЗАЛСЯ НА ОКОЛОЗЕМНОЙ ОРБИТЕ, УЖЕ НИЧТО НЕ МОГЛО ПРЕДОТВРАТИТЬ КАТАСТРОФУ. СМЕРТОНОСНЫЙ ОБЪЕКТ УПАЛ НА ПЛАНЕТУ И УНИЧТОЖИЛ ЧЕЛОВЕЧЕСКУЮ ЦИВИЛИЗАЦИЮ.
ВМЕСТЕ С РАЗРУШЕНИЯМИ, ВЫЗВАННЫМИ ПАДЕНИЕМ, НА ЗЕМЛЮ ОБРУШИЛАСЬ НЕИЗВЕСТНАЯ БОЛЕЗНЬ, ИСКАЖАЮЩАЯ ПРИРОДУ И ИЗМЕНЯЮЩАЯ ВЫЖИВШИХ СУЩЕСТВ. ПЛАНЕТА ПОГРУЗИЛАСЬ В НОВУЮ ВОЙНУ...
black sea studios
WORLDSHIFT
3 УНИКАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ РАСЫ СО СВОЕЙ ИСТОРИЕЙ И ОСОБЕННОСТЯМИ
УНИКАЛЬНОЕ СМЕШЕНИЕ ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКОГО МИРА, ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ И ПЕРВОБЫТНОЙ КУЛЬТУРЫ.
ЭПИЧЕСКИЕ, СМЕРТЕЛЬНО ОПАСНЫЕ МИССИИ.
ТЫСЯЧИ ПРЕДМЕТОВ И МОГУЩЕСТВЕННЫХ РЕЛИКВИЙ, ВЛИЯЮЩИХ НА ИГРОВУЮ ТАКТИКУ.
БЫСТРЫЙ ЯРОСТНЫЙ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ.
ЛУЧШИЙ СОВМЕСТНЫЙ РЕЖИМ «ИГРОК-ПРОТИВ-ОКРУЖЕНИЯ» ИЗ ВСЕХ, КОГДА ЛИБО ПРЕДОСТАВЛЕННЫХ В СТРАТЕГИЯХ.
www.akella.com
© 2008 ООО "Акелла"
© 2008 Black Sea Studios Ltd. All rights reserved.
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru.
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине -"Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
СОЮЗ
ХИТ ZONA
Настроение!
М.видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитZona" и "Настроение"
Акелла

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

НАШ ПОДХОД

Игры – во всяком случае, некоторые – можно считать образчиками нового вида искусства, которое рождается на наших глазах. Еще это индустрия с многомиллиардными оборотами, которая по прибыльности уже догоняет кинематограф, и развлечение, интересное как детям, так и взрослым. Мы любим игры, уважаем их создателей, рады поделиться с вами знаниями и дать совет о покупке диска или приставки.

ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Мы рассказываем об играх не только для PC, но и для всех современных приставок (они же «консоли»). Если вы не в курсе, то приставки – это устройства, предназначенные специально для игр и не совместимые с PC и между собой. Поэтому при чтении статьи обязательно обращайте внимание на то, о какой именно платформе идет речь. На данный момент актуальны PlayStation 2, GameCube, Xbox, PlayStation Portable, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. При этом Nintendo DS может запускать картриджи от Game Boy Advance, PlayStation 3 (не все модели!) – диски от PlayStation 2, Xbox 360 – от Xbox, Nintendo Wii – от GameCube. Все вышеперечисленные приставки (кроме первой Xbox) официально представлены в России.

В ретро-разделе мы также изредка рассказываем о старых платформах – NES (в России была известна как «Денди»), Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation и других.

Наконец, мы не освещаем игры для КПК, PC под управлением Linux и других альтернативных ОС, мобильных телефонов и Apple Mac.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

В соответствии с мировой практикой, мы выделяем одиннадцать основных жанров или категорий игр. Это action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports и strategy. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем через точку. Например, action.platform или racing.kart. Если есть возможность еще точнее определить подвид игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, shooter.first-person.sci-fi и action.platform.2D – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный боевик-платформер соответственно. В терминологии используются только англоязычные названия, поскольку русские аналоги в большинстве случаев отсутствуют. В некоторых случаях наши жанры отличаются от общепринятых. Тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG. Мы используем термин role-playing.tactical. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр action-adventure.freeplay. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heavy Metal Geomatrix), мы ввели жанр fighting.4x.

Изредка встречаются игры смешанных жанров. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемыми и равноправными частями игры. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

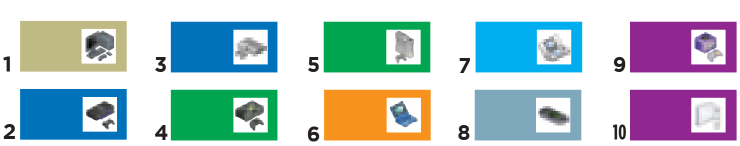
ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМ

PC | PS2 | PS3 | GAMECUBE | WII | XBOX | XBOX 360 | GBA | DS | PSP

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

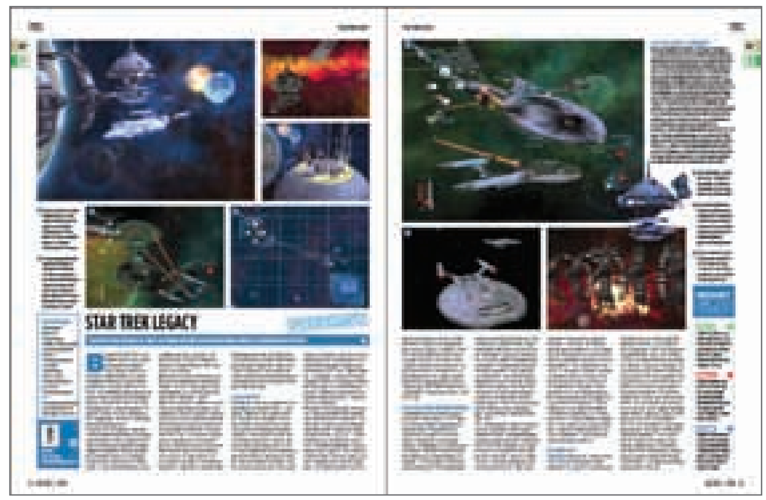
НОВОСТИ | НЕ ПРОПУСТИТЕ | ДЕМОТЕСТ | В РАЗРАБОТКЕ | ОБЗОР | ДАЙДЖЕСТ | ОНЛАЙН

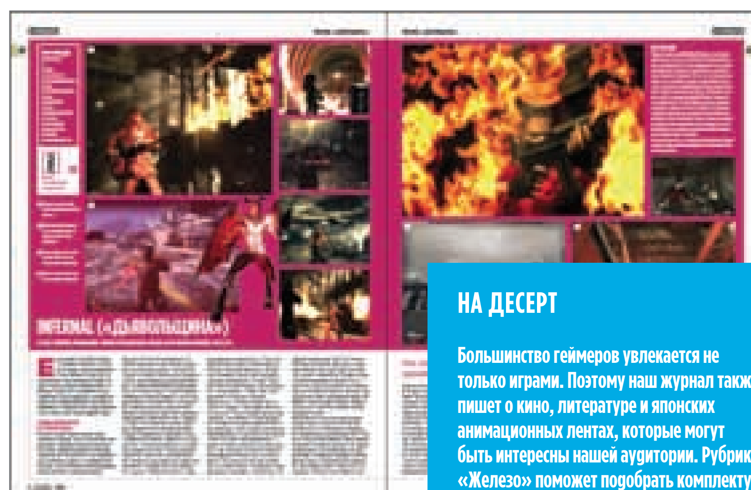
ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ

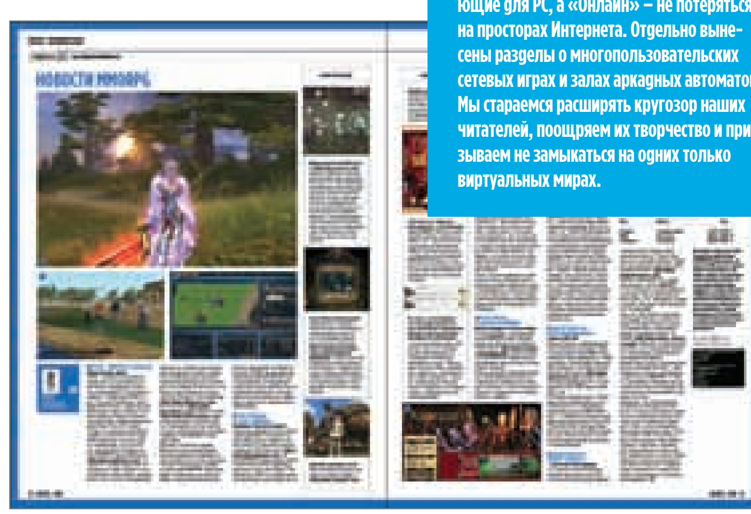


1 - PC
2 - PS2
3 - PS3
4 - Xbox
5 - Xbox 360
6 - GBA
7 - Nintendo DS
8 - PSP
9 - GameCube
10 - Wii









НА ДЕСЕРТ

Большинство геймеров увлекается не только играми. Поэтому наш журнал также пишет о кино, литературе и японских анимационных лентах, которые могут быть интересны нашей аудитории. Рубрика «Железо» поможет подобрать комплектующие для PC, а «Онлайн» – не потеряться на просторах Интернета. Отдельно вынесены разделы о многопользовательских сетевых играх и залах аркадных автоматов. Мы стараемся расширять кругозор наших читателей, поощряем их творчество и призываем не замыкаться на одних только виртуальных мирах.



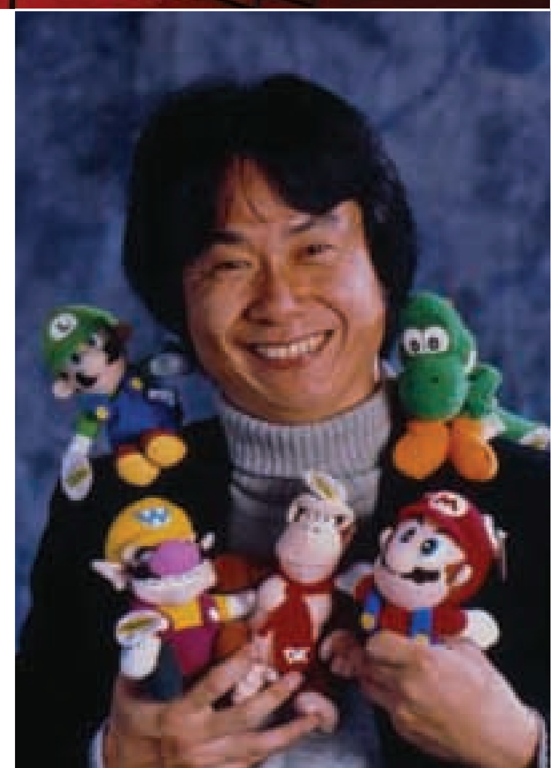




Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); Иван «Cicero» Боднар (cicero@gameland.ru); Даниил Спардин (dante@gameland.ru)

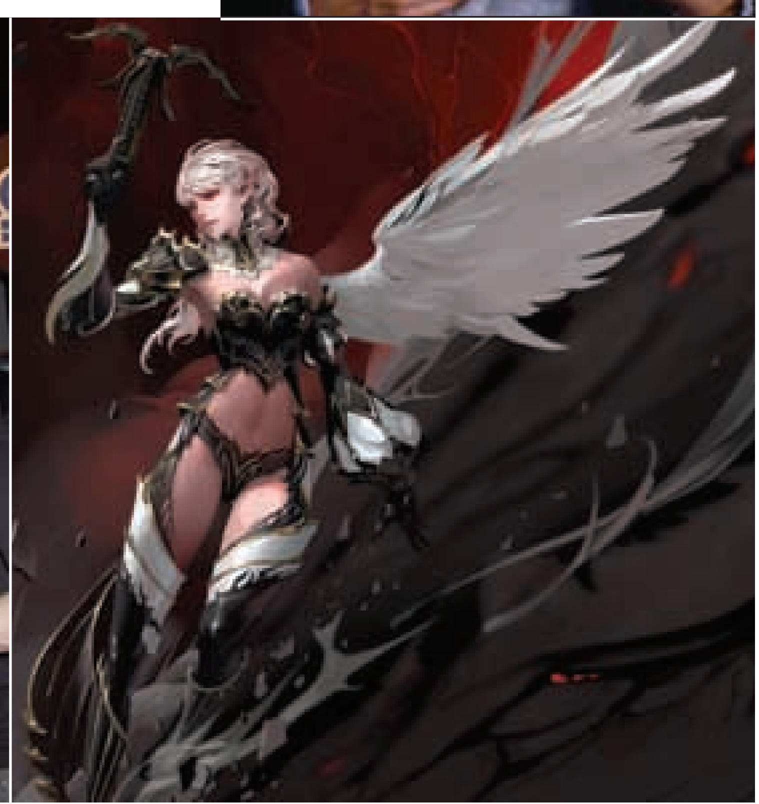
ОБЗОР НОВОСТЕЙ ИГРОВОГО МИРА

МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОБЗОР ВАЖНЕЙШИХ СОБЫТИЙ ИГРОВОГО МИРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ-ТРИ НЕДЕЛИ. БОЛЕЕ ПОДРОБНО О НЕКОТОРЫХ ИЗ НИХ ВЫ ПРОЧИТАЕТЕ ДАЛЕЕ, В ОСНОВНОЙ ЧАСТИ РАЗДЕЛА «НОВОСТИ».



Приближается выставка E3, и опять заходят разговоры о неудачности ее нового формата, опробованного в прошлом году. Напомним, что из массового мероприятия с посещаемостью свыше ста тысяч человек E3 превратилась в саммит лидеров игровой индустрии и представителей ведущих профильных СМИ. Всего приглашается не более четырех-пяти тысяч человек, и за деньги попасть туда невозможно.
В прошлом году E3 понравилась не всем. И не так давно издательство Activision Blizzard объявило, что выставку пропустит. Однако ее представители тут же оговорились, что в дни E3 проведут собственное пресс-мероприятие и пригласят туда ровно ту же прессу. Видимо, это дешевле, чем арендовать помещение в выставочном центре.
Не появится на E3 еще и NCSoft – корейский разработчик и издатель MMORPG, однако это не столь уж серьезная потеря.
О новостях с российской Конференции разработчиков игр читайте в соответствующем материале. Однако еще до нее была анонсирована весьма интересная отечественная стратегия в реальном времени «Сталин против марсиан». О подробностях читайте далее, в разделе «Новости», однако стоит отметить, что геймдизайнером ее является бывший редактор и рецензент «СИ» Александр Щербаков.
Свежих сводок из США и Японии куда меньше – все же на носу E3, и основные заявления будут сделаны там. Кроме того, ожидается, что на UbiDays в конце мая издательство Ubisoft расскажет о новой части Prince of Persia, которая, по слухам, должна поступить в продажу в конце этого года. Сейчас же нам приходится довольствоваться анонсами разнообразных ролевых игр для DS и квестов для Wii. Кроме того, представители Rockstar поведали прессе, во сколько обошлось производство Grand Theft Auto IV – около 100 млн. долларов. Это рекорд для игровой индустрии. До этого лидером по затратам была Shenmue для Dreamcast (около 80 млн.).
И напоследок – еще одна любопытная новость. Сигеру Миямото возглавил список ста самых влиятельных персон года по версии читателей журнала Time. И если в прошлом году у него был сильный конкурент в лице Джоан Ролинг, то в этом он победил с перевесом в триста тысяч голосов. В список также попали создатели первой части Guitar Hero и Rock Band.






Акелла
КВЕСТ
DARKLING ROOM
THE LOST CROWN
ПРИЗРАКИ ИЗ ПРОШЛОГО
Jonathan Boakes
В разработке проекта принимал участие Джонатан Боакс (Jonathan Boakes) — автор сценариев к играм «Обитель тьмы» (Dark Fall) и Barrow Hill
Оригинальный саундтрек - нагнетающая атмосферу музыка, написанная специально для игры The Lost Crown
Издавна люди стремились узнать, что таится за чертой жизни. Для этого использовались традиционные методы, мистические ритуалы и последние достижения науки. И лишь немногие преуспели в исследованиях. В тихом городке на восточном побережье Британии пробудились слухи о призраках, охраняющих древнюю Англо-Саксонскую корону. Началась охота за сокровищами мертвых... Хватит ли у вас смелости принять в ней участие?
Охота на призраков в режиме реального времени
Настоящие фотографии паранормальных явлений
Возможность исследовать мир как в ночное, так и в дневное время суток
Пугающий мир игры - реалистично воссозданная часть побережья Великобритании
РЕКЛАМА
www.akella.com
СОЮЗ
ХИТ ZONA
Настроение!
М.видео
Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

GRAN TURISMO ПОЯВИТСЯ НА PC?



Я ЗНАЮ ТОЧНО, НЕВОЗМОЖНОЕ ВОЗМОЖНО.

Кадзунори Ямаути (Kazunori Yamauchi), главный вдохновитель сериала Gran Turismo, заявил: «Очень маловероятно, что GT появится на какой-либо другой консоли, кроме платформ от Sony. Однако она, возможно, выйдет на PC». Ямаути считает, что перенос GT на персональные компьютеры поможет распространить игру в Китае, – этот рынок сулит немалые прибыли компаниям, что отважатся его покорить.
Впрочем, уже в этом квартале на PC выйдет другой автосимулятор – GTR Evolution, так что и без Gran Turismo владельцы ПК «голодными не останутся».

ГОСТИ ИЗ ПРОШЛОГО

В VALKYRIA CHRONICLES ОБЪЯВЯТСЯ ГЕРОИ SKIES OF ARCADIA.

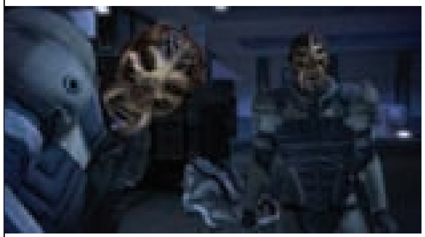
Воздушный пират Вайз и его верная напарница Айка – герои ролевой игры Skies of Arcadia, которая наравне с Grandia II покоряла владельцев Dreamcast, – появятся в Valkyria Chronicles, стратегической RPG для PS3. Как выяснилось, проектом руководит Сюнтаро Танака, который также командовал созданием SoA. Он решил, что на полях альтернативной Второй Мировой бойцам из фэнтезийного мира – самое место.
В Штатах Valkyria Chronicles выйдет уже этой осенью.



ДВА ПОДАРКА ЛЮБИТЕЛЯМ RPG

ДОПОЛНЕНИЯ К TWO WORLDS И MASS EFFECT.

Владельцы PC абсолютно бесплатно, то есть даром, получат Bring Down the Sky. Это дополнение к Mass Effect, которое займет геймеров еще на 90 минут и добавит в игру новую расу инопланетян. Напомним, на Xbox 360 оно продавалось за $5.
Расщедрилась и TopWare Interactive, создательница Two Worlds. Уже 1 мая она снабдит свое детище бесплатным мультиплеерным add-on'ом Tainted Blood, куда войдут 30 квестов.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Bioshock 2 появится не только на PC и Xbox 360, но и на PS3. Во всяком случае, как утверждают неофициальные источники, первая часть выйдет на PS3 уже в этом сентябре, а значит, и продолжение перенесут на консоль от Sony.

Пятая часть Silent Hill поступит в продажу без цифры «5» в названии, зато с подзаголовком Homecoming. Выход в Европе намечен на сентябрь.





ДИЛИНЬ-ДИЛИНЬ, ВАМ «ЗВОНОК»

ИГРА, КОТОРАЯ УБИВАЕТ ЗА СЕМЬ ДНЕЙ.

Square Enix объявила о разработке нового проекта для DS, Nanashi no Game. Отчасти он напоминает вышедшую в прошлом году Hotel Dusk: Room 215: адвенчура с видом от первого лица, в которой все действия можно выполнить с помощью стилуса. DS вновь предстоит держать как книжку, причем то, что видит герой, выводится на оба экрана, чтобы увеличить обзор. Кстати, Nanashi no Game снабдят не только 3D-графикой, но и стереозвуком (поэтому разработчики рекомендуют играть в наушниках).
Главный герой – обычный школьник, чей друг в один прекрасный день исчез. Дома у без вести пропавшего мы находим видеоигру: обычную, как может показаться, двухмерную RPG. Но, как выясняется, она проклята, и любой, кто поиграет в нее, умрет через неделю.
Выход Nanashi no Game в Японии назначен на 3 июля.

НОВОСТИ ИЗДАТЕЛЬСТВА PARADOX INTERACTIVE

MAJESTY 2, PENUMBRA: REQUIEM И EUROPA UNIVERSALIS: IN NOMINE.

Paradox Interactive купила права на торговую марку Majesty еще прошлым летом, и слухи о выпуске второй части игры ходили с тех самых пор. Главная особенность этой RTS – непрямое управление юнитами. Приказы им отдавать нельзя – разрешается лишь мотивировать воинов на великие подвиги. Теперь же подоспел официальный анонс: Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim выйдет на PC в начале 2009 года. Информация о версиях для других платформ «будет обнародована позже».
Frictional Games, создатели сериала Penumbra, продолжают развивать историю придуманного ими мира. Уже в июне в продажу поступит дополнение Penumbra: Requiem, которое потребует Black Plague для запуска. Речь в нем пойдет о приключениях Филиппа сразу же после финала предыдущей части. Он встретит давних знакомых, но не всем из них сможет доверять.
Наконец, появилась любопытная информация об add-on'е к Europa Universalis, который будет зваться In Nomine («Во имя…» в переводе с латыни). Его основная тема – бунты. Теперь повстанцы – это не просто недовольное войско, которому дай только погромить да поубивать. Восставшие будут бороться за свои интересы, причем каждая группа – за свои. Одни хотят независимости, другие мечтают присоединить соседнее государство. Есть религиозные бунты и восстания против налогов. Можно просто давить любые вспышки недовольства, но это метод тиранов, разумные игроки предпочтут удовлетворить требования хотя бы части из повстанцев. Тем более что теперь с ними можно вступать в дипломатические переговоры. Также изменятся системы колонизации, веротерпимости и миссионерства. In Nomine не появится на прилавках, но ее можно будет скачать уже в июне.







RPG ДЛЯ DS ОТ ИМЕНИТЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ

ВЕСЬ МИР НАСИЛЬЯ МЫ РАЗРУШИМ ДО ОСНОВАНЬЯ.

За разработку RPG для DS взялась студия Image Epoch, в состав которой входят люди, приложившие руку к таким роскошным проектам, как Xenosaga, Chrono Trigger, Grandia и Final Fantasy VII. Новинка будет зваться World Destruction и расскажет о мире, где звери правят людьми. Человек – царь природы, говорите вы? А вот и нет, людям приходится вести подпольную борьбу против угнетателей, причем методы они выбирают, мягко говоря, экстравагантные. Человечество организовало Комитет по уничтожению Мира (World Destruction Committee), который займется… Впрочем, и так понятно. Как такая ерунда пришла в голову homo якобы sapiens, не вполне ясно.
Мы возьмем на себя роль Кириэ (Kirie), новичка в WDC и по совместительству Избранного (он наделен силой, способной уничтожить мир). Ломать – не строить, дело ясное. Конечно же, найдутся у Кириэ и компаньоны. Персонажи будут спрайтовые, зато для фонов используется трехмерная графика.
World Destruction поступит в японские магазины уже этим летом вместе с мангой и аниме по мотивам игры.

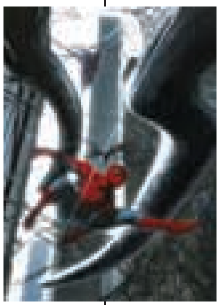


MORTAL KOMBAT ПРОТИВ DC COMICS

Sub-Zero начистит морду Супермену. Или наоборот. Словом, кровопролития не избежать. Все потому, что Midway Games работает сейчас над Mortal Kombat vs. DC Universe. Согласно пресс-релизам, после неизвестной катастрофы герои двух столь непохожих вселенных столкнулись лбами. Дело попахивает нарушением пространственно-временного континуума, не иначе. По невыясненным причинам персонажи Mortal Kombat и супергерои (а также суперзлодеи), которые сошли со страниц комиксов DC, невзлюбили друг друга с первого взгляда. Чтобы дать новым знакомым достойный отпор, временно объединились даже злейшие враги. Геймеру предлагается взять на себя роль любого из персонажей и поспособствовать дальнейшему развитию событий.
Для тех, кого не впечатлит сюжетное прохождение, разработчики припасли парочку новых техник и необычных режимов. Техника Freefall Kombat, например, использует многоярусную структуру уровней, так что герои могут кидать друг друга с высоты и сражаться прямо в полете. В режиме Klose Kombat камера покажет бойцов крупным планом, так что удастся разглядеть все синяки и ссадины. Даже одежда будет рваться в процессе боя – детализация на должном уровне. Каждый персонаж, как водится, располагает собственным запасом приемов, а декорации уровней разрушаемы (во всяком случае частично).
Mortal Kombat vs. DC Universe выйдет на PS3 и Xbox 360 в третьем квартале этого года в США,

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ХОРОШИЙ ПАУК, ПЛОХОЙ ПАУК



СПАЙДЕРМЕН СНОВА С НАМИ. Activision объявила о скором выходе игры Spider-Man: Web of Shadows (в США она поступит в продажу уже в третьем квартале текущего года). Готовятся версии для PC, PS3, Xbox 360, PSP, DS, Wii и PS2. Игрокам обещаны открытый для изучения мир, традиционные комбо-удары и битвы в воздухе, когда Человек-паук держится лишь на своей паутине. Кроме того, нам предстоит выбирать, занять ли сторону хороших парней или пойти по пути зла.

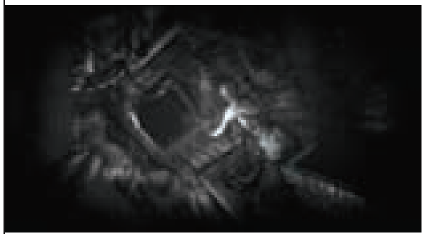
ПУТЕШЕСТВИЕ К ЦЕНТРУ ЗЕМЛИ

НОВЫЙ ACTION ДЛЯ «ДВУХЭКРАННИКА» OT NINTENDO.
Издательство THQ готовит для DS экшн под названием Journey to the Center of the Earth. Это игровое переложение одноименного трехмерного фильма (тот, в свою очередь, – пересказ знаменитого романа Жюля Верна), которое выйдет летом, одновременно с премьерой ленты в кинотеатрах. Вдобавок к семи различным мирам геймерам предложат исследовать «центр Земли», который в кино не покажут. Управлять же разрешат тремя главными персонажами фильма.



ЧЕРНОЕ И БЕЛОЕ

WII В СТИЛЕ НУАР.
Польская студия Nibris объявила о разработке новой horror/adventure для Wii. Она зовется Sadness и выполнена в черно-белом цвете. Это сделано в угоду антуражу игры, ведь Sadness – это нуар-триллер, события которого развернутся перед Первой мировой войной. Разработчики готовят для нас восемь концовок и управление с помощью «нунчака» и Wiimote.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Перед Gothic 4 JoWooD Productions обещает выпустить add-on к третьей части сериала. Он будет озаглавлен Forsaken Gods и появится на прилавках в четвертом квартале этого года.

Организация ESRB внесла в свои списки игру под названием The Settlers: Rise of an Empire: The Eastern Realm. Очевидно, что Ubisoft готовит дополнение к прошлогодней части The Settlers, хотя никаких официальных заявлений не было.



СТАЛИН ПРОТИВ МАРСИАН

АБСУРД КАК ОСНОВА RTS.

Студия Dreamlore (авторы интерактивных комиксов «Книга мертвых: Потерянные души» и «Красный космос») под руководством Александра Щербакова в «противоестественном альянсе с BWF и N-Game» сейчас работает над RTS «Сталин против марсиан». Надо отметить, что и компания, и ее проекты отличаются должной экстравагантностью, а уж «Сталин против марсиан» – это, сами понимаете, фарс в квадрате. Хотя сами разработчики уверены, что делают «лучшую стратегическую игру на постсоветском пространстве». При этом ни строительства, ни микроменеджмента нет. Зеленая рамка – и в бой. Из тушек противников, что интересно, выпадают монетки – power-up'ы. Их существует пять видов: деньги (для покупки подкрепления), ускорение, аптечка, увеличения брони и силы. Кроме того, у юнитов есть спецспособности и два типа стрельбы. Плюс можно вызвать на помощь бомбардировщики или что-то повеселее. Насколько оправданы ожидания создателей, узнаем уже осенью.

АПЕРИТИВ ПЕРЕД SPORE

КУСОЧЕК ИГРЫ УЖЕ ЛЕТОМ.

Spore Creature Creator предстанет на суд геймеров уже в июне. По сути, это всего лишь конструктор существ для игры Spore, которая появится в Европе 5 сентября. В Creature Creator мы можем лишь побаловаться со зверушками и заставить их немножко побегать по тестовой зоне, а позже и экспортировать в Spore. Creature Creator будет распространяться бесплатно в Интернете, а также продаваться в магазинах – как в комплекте с антологией SimCity Box, так и отдельно. Первые две версии (бесплатная и «довесок») представят только 25% от общего числа возможных конечностей, шипов и глаз для конструктора, а уж третья, самостоятельная, – все 100%.





КОРОТКИЕ НОВОСТИ

SEGA RACING НЕ ЗАКРОЮТ

БЫВШАЯ СТУДИЯ SEGA ПЕРЕШЛА К CODEMASTERS.
В предыдущем номере «СИ» мы сообщали, что Sega закрывает свою студию, занимавшуюся разработкой Sega Rally, из-за убыточности. Тем не менее, судьба Sega Racing уже не так мрачна: опальных разработчиков приобрела Codemasters. У компании есть и собственная команда, которая занимается сериалами Colin McRae и Race Driver. Как сообщило руководство, за счет приобретения Codemasters получила дополнительные ресурсы, которые помогут ей захватить «гоночный сегмент» игрового рынка.



ВРЕМЕННОЕ СТАЛО ПОСТОЯННЫМ

ПОШЛИНЫ НА ИМПОРТ ВИДЕОИГР ОКОНЧАТЕЛЬНО ОТМЕНЕНЫ.
Розничная стоимость видеоигр складывается из цены, по которой ее импортирует дистрибьютор, таможенных сборов и магазинной наценки. В сентябре-октябре 2007 года правительство России зафиксировало одну из этих величин – временно (сроком на 10 месяцев) обнулило пошлины на импорт видеоигр, цифровых камер и некоторых других товаров. А 24 апреля нынешнего года постановило, что облагаться налогами видеоигры не будут и впредь, так что Metal Gear Solid 4 и другие грядущие проекты не обойдутся россиянам дороже, чем остальным европейцам.

PORTAL СЛИШКОМ ХОРОША ДЛЯ XBLA?

MICROSOFT ПОКА НЕ ГОТОВА ПРОДАВАТЬ PORTAL ЧЕРЕЗ LIVE ARCADE.
Компания Valve попыталась выложить Portal на XBLA, но не тут-то было. В Microsoft игру отвергли за «несоответствие нынешним стандартам объема (сейчас он равен 150 Мбайт. – Прим. ред.) и по кое-каким другим причинам», как пояснил Дуг Ломбарди, вице-президент Valve по маркетингу. Тем не менее, он обнадежил публику, сообщив, что «в будущем сделка наверняка состоится».



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Президент компании Nintendo Сатору Ивата заявил, что снижения цен на Wii и DS в этом году ждать не стоит.

Глава Activision Роберт Котик не упустил возможности отпустить колкость в адрес EA. Обсуждая отношение Activision к приобретенным студиям, он сообщил «Мы не пытаемся сразу причесать всех под нашу гребенку, бережно относимся к их собственным ценностям. А вот EA очень успешно высосала душу из многих приобретенных ею компаний».





PARADOX БЛАГОДАРИТ ПОКЛОННИКОВ

ДВИЖОК EUROPA UNIVERSALIS II ПОЯВИТСЯ В ОТКРЫТОМ ДОСТУПЕ.

Совсем недавно Крис Сатчелл, главный по XNA в Microsoft, дал создателям модов понять, что свои «надстройки» к, скажем, Gears of War, они еще не скоро смогут официально выкладывать на Xbox Live. А вот компания Paradox, напротив, решила поощрить разработчиков-энтузиастов за многолетнюю поддержку ее глобальных стратегий, включая бета-тестирование и помощь с патчами. Вскоре студия выложит в открытый доступ исходный код к Europa Universalis II. Созданные на его основе дополнения и самостоятельные игры позволят продавать через службу онлайновой дистрибуции GamersGate. Перед тем как попасть на виртуальный прилавок новинки пройдут проверку у Paradox. Речь идет только о содержании – цену разработчики-любители будут определять сами. Тео Бергквист, глава студии, пояснил свое решение: «Просить за свое творение доллар или сто долларов – пусть решают авторы. В условиях конкуренции, я думаю, они быстро определятся с оптимальной стоимостью. Мы публикуем весь исходный код и разрешаем им воспользоваться. Например, если кому-то захочется сменить исторический период, он сможет это сделать, но, возможно, ему придется поменять заодно и установки AI, чтобы бои соответствовали эпохе. Тем не менее, необходимый инструментарий мы даем, так что чем больше времени авторы потратят на его освоение, тем лучше у них выйдет игра». В Paradox не опасаются, что «моддеры» отобьют у студии хлеб, – в третьем выпуске Europa Universalis уже был обкатан новый движок.

SCI ДЕРЖИТСЯ НА ПЛАВУ

РУКУ ПОМОЩИ ЛАРЕ КРОФТ ПРОТЯНУЛА WARNER BROS.

В начале года положение компании SCi, владеющей издательством Eidos, было незавидным. Ей не удалось объединиться с другими крупными игроками на рынке, ее акции упали в цене более чем на 50%, и вдобавок руководство приняло решение отложить до IV квартала явление народу луноликой Лары Крофт в Tomb Raider: Underworld, а заодно выпуск еще нескольких игр. Акционеры настояли на смене правления, а аналитики меж тем шептались, что без денежных вливаний SCi пойдет ко дну еще в мае. В феврале компания под предводительством Фила Роджерса (ранее он сотрудничал с EA и специализировался на приобретении студий) начала поэтапную реструктуризацию, для затравки закрыв 14 проектов и сократив число рабочих мест на 25%. SCi не скрывала, что по-прежнему заинтересована в деловых союзах, и за два месяца сумела найти себе покровителя. Как выяснилось на днях, Warner Bros стала «стратегическим партнером» SCi, вложит 15 млн британских фунтов в ее акции и займется распространением продукции компании в США, Канаде и Мексике. Чтобы ничто не помешало Ларе расхищать виртуальные гробницы под Рождество, SCi вдобавок планирует собрать еще 60 млн британских фунтов за счет привлечения новых акционеров. «Поступив так, мы объявили на весь мир, что Warner Bros намерена надолго закрепиться на игровом рынке», – прокомментировал сделку президент Warner Bros, Кевин Цудзихара.





НИНДЗЯ НЕ ДРЕМЛЮТ

НИНА КРИСТЕНСЕН РАССКАЗЫВАЕТ О ПЛАНАХ NINJA THEORY.

В интервью сайту gamesindustry.biz Нина Кристенсен, сооснователь и ведущий разработчик студии Ninja Theory поделилась подробностями создания Heavenly Sword и планами на будущее. Энди Сёркис, которого пригласили исполнить роль главного противника рыжей Нарико, как выяснилось, заодно срежиссировал видеоролики игры, самолично отбирал актеров для захвата движений героев, проводил с ними репетиции и даже устроил своеобразный спектакль – генеральный прогон всех сцен. Сейчас Ninja Theory корпит, вопреки ожиданиям, не над сиквелом Heavenly Sword, а над оригинальным продуктом, причем ограничиваться одной платформой не собирается. Уже известно, что неанонсированная новинка непременно выйдет и на PS3, и на Xbox 360. Вдобавок студия надеется создать полноценный фильм на ее движке. Небольшие разработки для XBLA или PSN «ниндзя» пока не интересуют. Тем не менее, Нина подтвердила, что сохранять независимость в индустрии сейчас нелегко, и если бы не свежий контракт, Ninja Theory тоже пришлось бы волноваться за будущее.

WII-РУС НА МАРШЕ

МАЙК КЭППС УЖЕ ПЕРЕБОЛЕЛ WII-ЛИХОРАДКОЙ?

Майк Кэппс, президент студии Epic, попытался найти объяснение успеху Wii. «Конечно, ее любят и за дешевизну, и потому что она объединяет людей. Первая игра, которую я прошел вместе с родителями, была для Atari 2600. Спустя более чем 25 лет я снова с ними играл – на этот раз в Wii Tennis. Но думаю, что Wii – это такой странный вирус, потому что с тех пор не нашел ей применения». Кэппс пояснил: все проекты для приставки от Nintendo, которые ему понравились, отлично смотрелись бы и на других консолях. «Это вирус в том смысле, что вы покупаете приставку и играете на ней с друзьями. Через два месяца вы ее забросите, но ваши приятели к тому времени уже купят себе по Wii, похвастаются приобретением перед другими знакомыми, и те тоже потратят на приставку деньги, и так далее». Впрочем, Кэппс надеется, что игра, которая поможет ему изменить отношение к Wii, все-таки появится, и приглядывается к WiiFit.



Хит-парады

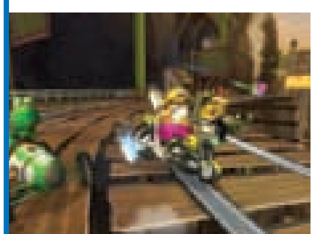
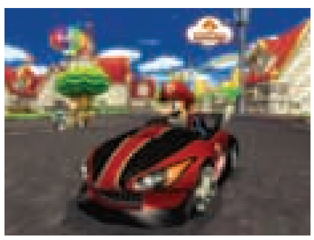
САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

Нынешние хит-парады отличаются рекордно незначительными изменениями списка самых продаваемых в Великобритании игр в сравнении с предыдущим выпуском. Только одна новинка! Впрочем, она – потенциальный долгожитель чартов в стране любителей футбола. Достаточно похожая ситуация сложилась в Японии, где участники топ-10 тоже меняются редко. Интересно, что успех Mario Kart Wii подстегнул продажи ее DS-предшественницы. Mario Kart DS, напомним, вышла в Стране восходящего солнца аж 124 недели назад, и за это время разошлась там тиражом в три с лишним млн копий.
В российских хит-парадах дела также обстоят необычно: Platinum-версии вконец вытеснили из PS2-чарта «Союза» всех старожилов. Вы только поглядите: ни Gran Turismo 4, ни Tekken 5, ни двух частей God of War!



Def Jam: Icon
ПЛАТФОРМА: XBOX 360

Европейский хит-парад

–	1	Mario Kart Wii	Nintendo
▲	2	Mario & Sonic at the Olympic Games	Sega
▼	3	Gran Turismo 5: Prologue	Sony
–	4	Pro Evolution Soccer 2008	Konami
▲	5	Sega Superstars Tennis	Sega
▼	6	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	Ubisoft
▲	7	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
■	8	UEFA EURO 2008 Austria-Switzerland	Electronic Arts
–	9	Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?	Nintendo
▼	10	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

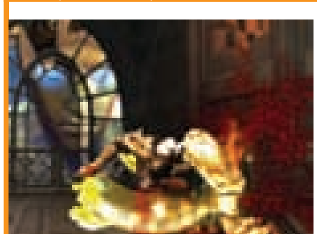
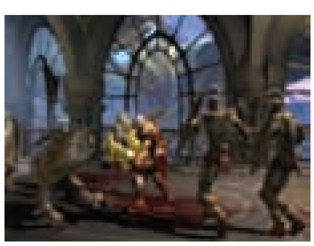
Хит-парад Японии




■	1	Mario Kart Wii	Nintendo	Wii
▼	2	Monster Hunter Freedom 2nd G	Capcom	PSP
■	3	Bokura Wa Kasekihorida	Nintendo	DS
▲	4	Wii Fit	Nintendo	Wii
▼	5	Musou Orochi Maou Sairin	Koei	PS2
▲	6	Pokemon Ranger: Batonnage	Nintendo	DS
▲	7	DS Bimoji Training	Nintendo	DS
▼	8	Pro Yakyuu Spirits 5	Konami	PS2
▲	9	Mario Kart DS	Nintendo	DS
–	10	Deca Sporta	Hudson	Wii

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

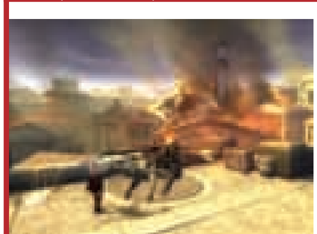
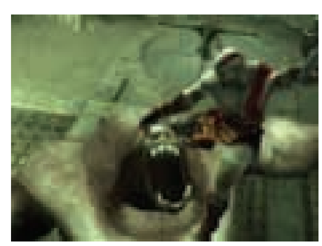
PS2 (GamePark)

–	1	God of War 2
–	2	Black
–	3	Tekken 5
–	4	Need for Speed Carbon
▲	5	Killzone (русская версия)
▲	6	FIFA 08 (русская версия)
▲	7	Need for Speed: ProStreet (русская версия)
▲	8	God of War
▲	9	Grand Theft Auto: San Andreas
▼	10	Shin Megami Tensei: Persona 3

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PSP (GamePark)

–	1	God of War: Chains of Olympus
▲	2	Loco Roco (русская версия)
▼	3	Tekken: Dark Resurrection
–	4	Grand Theft Auto: Vice City Stories
▲	5	Крэш: Битва титанов
▲	6	Need for Speed ProStreet
–	7	Daxter
▼	8	Пираты Карибского моря: На краю света
▼	9	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
▼	10	Pursuit Force: Extreme Justice

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

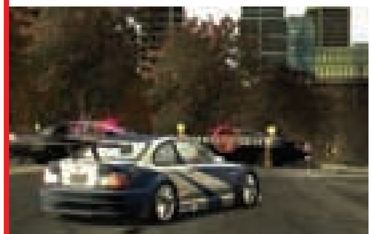
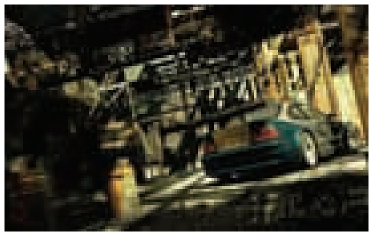
Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ».
Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.gamepost.ru).

Обозначения

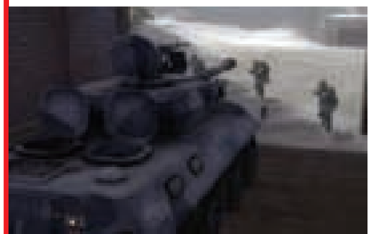
- ▲ игра поднялась в хит-параде
- ▼ игра опустилась
- ■ впервые попала
- – позиция не изменилась

PS2

1. Need for Speed: Most Wanted
2. Black
3. Medal of Honor: European Assault
4. Fight Night Round 3
5. Battlefield 2: Modern Combat
6. FIFA 07
7. Medal of Honor Vanguard
8. The Lord of the Rings: The Third Age
9. NHL 07
10. Harry Potter and the Goblet of Fire

Xbox 360



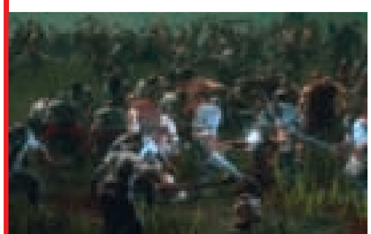
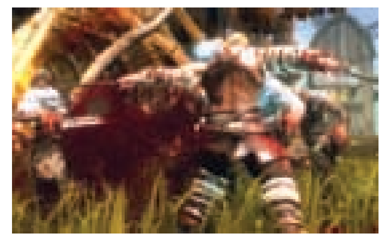

1. Battlefield 2: Modern Combat
2. Def Jam: Icon
3. Assassin’s Creed
4. Viking: Battle for Asgard
5. Fight Night Round 3
6. Need for Speed Most Wanted
7. The Godfather
8. NBA Street Homecourt
9. Burnout Revenge
10. Army of Two

PC (Box)



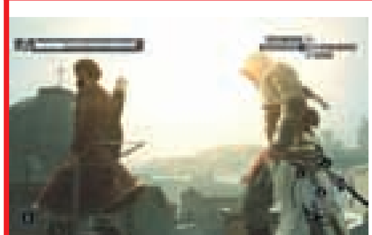
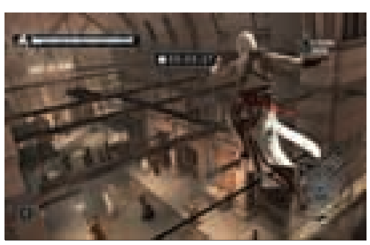

1. Assassin’s Creed Director’s Cut
2. Command & Conquer 3: Ярость Кейна
3. The Sims 2: Увлечения
4. World of Warcraft
5. Тургор
6. World of Warcraft: The Burning Crusade
7. The Sims: Истории Робинзонов
8. The Sims 2 (русская версия)
9. Warcraft 3: Reign of Chaos
10. Crysis

PS3

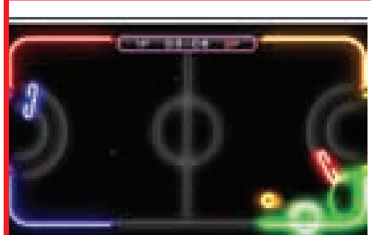
1. Viking: Battle for Asgard
2. Army of Two
3. Gran Turismo 5: Prologue
4. Condemned 2
5. Остаться в живых
6. Турок
7. Burnout Paradise
8. Assassin’s Creed (русская версия)
9. Uncharted: Drake’s Fortune
10. FIFA 08

PC (Jewel)

1. Assassin’s Creed Director’s Cut
2. Тургор
3. Warhammer 40000: Dawn of War – Soulstorm
4. Call of Duty 4: Modern Warfare
5. Counter Strike Source
6. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
7. Противостояние Европа 2015
8. Need for Speed Most Wanted
9. Закат солнечной империи
10. Terrorist Takedown 2

Nintendo (DS и Wii)




1	Wii Play	Wii
2	Rayman Raving Rabbids 2	Wii
3	Guitar Hero 3	Wii
4	Wii Zapper + Link’s Crossbow Training	Wii
5	Naruto Ninja Destiny	DS
6	Super Mario Galaxy	Wii
7	Endless Ocean	Wii
8	Disney Princess: Enchanted Journey	Wii
9	The House of the Dead 2 & 3 Return	Wii
10	Prince of Persia: Rival Swords	Wii

PSP

1. God of War: Chains of Olympus
2. Need for Speed Carbon: Own the City
3. Tekken: Dark Resurrection
4. Medal of Honor Heroes
5. SSX On Tour
6. Grand Theft Auto: Vice City Stories
7. FIFA Street 2
8. Need for Speed ProStreet
9. Крэш: Битва титанов
10. Harry Potter and the Goblet of Fire

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».

Command & Conquer: RED ALERT 3

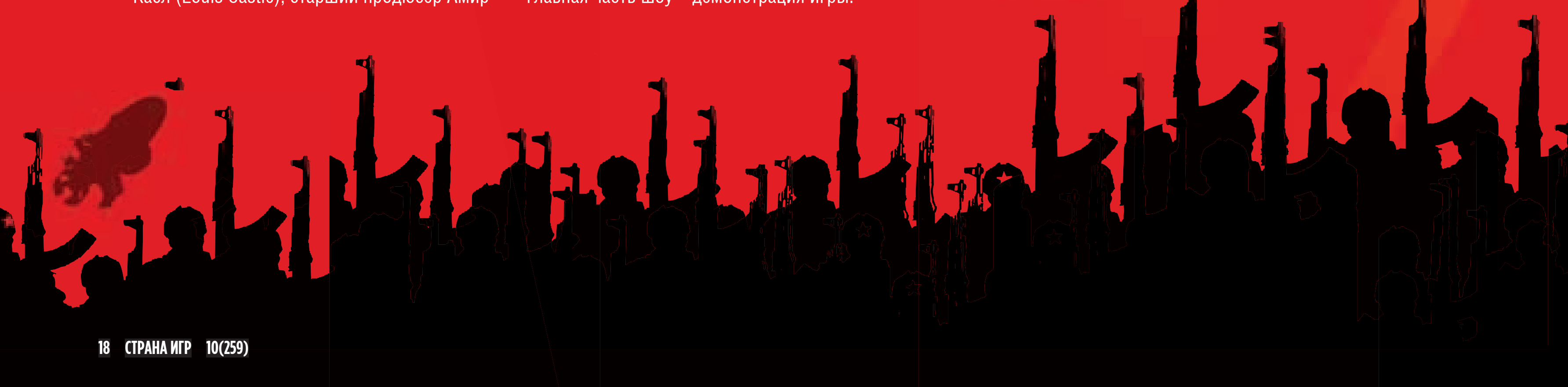
Первый международный показ Red Alert 3 состоялся в Москве

Событие, которое произошло 29 апреля 2008 года в Москве буквально в получасе ходьбы от Кремля, можно смело назвать историческим. Именно в этот солнечный день в мрачном, сыром и чертовски холодном старом бункере, расположенном где-то под Таганской площадью, Electronic Arts демонстрировали свою главную RTS этого года: Red Alert 3.

Мероприятие, надо сказать, знаковое еще и потому, что это был не просто пресс-показ одной из самых ожидаемых игр этого года, а мировая премьера в рамках международного турне под названием First Look Worldwide Red Alert 3 Event. И очень приятно, что началось все не где-нибудь, а в столице нашей родины.

На презентации, где собрались многочисленные американские и европейские журналисты, главными действующими лицами стали создатель серии Command & Conquer Луис Касл (Louis Castle), старший продюсер Амир Аджами (Amir Ajami) и исполнительный продюсер Крис Кори (Chris Corey).

Демонстрация игры была обставлена в лучших традициях фильмов о Джеймсе Бонде. Толпу любопытных журналистов собрали на Красной площади, погрузили в автобус, минут десять везли куда-то по московским пробкам, а потом высадили у мрачного зеленого здания с красной звездой на воротах и суровыми солдатами на входе. Как потом выяснилось – доставили нас в противоядерный бункер. Не на шутку испуганным журналистам сначала пришлось спуститься по лестнице аж на 19 этажей, пройти несколько постов охраны, и преодолеть хитросплетения туннелей и коридоров. Нам показали леденящий душу документальный фильм о холодной войне, и о том, как Хрущев на пару с Кеннеди чуть не развязали Третью мировую. Потом прогремел ядерный взрыв, и только после того, как окончательно одуревших журналистов покормили гречневой кашей, началась главная часть шоу – демонстрация игры.





ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC, PlayStation 3, Xbox 360

ЖАНР:
strategy.real-time.sci-fi

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК:
EA Los Angeles

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
не объявлено

ДАТА ВЫХОДА:
IV квартал 2008 года

ОНЛАЙН:
www.ea.com/redalert

Автор:
Степан Чечулин
stepan@gameland.ru

Дирижабль «Киров» обладает могучей разрушительной силой, но от истребителей и катеров ему отбиваться нечем.



Уже сегодня Red Alert 3 видится удивительно цельной, яркой и притягательной игрой.

Вооруженные силы СССР, как водится, обожают разить врагов электрическими разрядами.



? Известно, что играть в RTS удобнее с мышкой и клавиатурой. Как вы решили проблему управления на консолях?

Луис Касл: Я вот уже три года работаю над тем, чтобы сделать удобное управление на консолях. У нас за плечами успешный опыт в таких играх как The Battle for Middle-Earth 2 и Command & Conquer 3, так что и в Red Alert 3 мы постараемся сделать управление очень комфортным.

? А какая сторона конфликта Red Alert 3 нравится лично вам?

Луис Касл: Ну, я, честно говоря, за время работы над игрой сроднился со всеми тремя сторонами. Но больше всего мне нравится Советский Союз. У них самые сумасшедшие юниты, постройки, и, конечно, очень харизматичные лидеры. СССР – мой выбор.

Знакомые лица

С первых минут стало понятно, что разработчики подходят к созданию игры со всей возможной тщательностью. Обстановка презентации – знамена, темные сырые туннели бункера, подсвеченные тревожно-красными лампами – навевала невеселые мысли. Ощущение того, что вот ты тут под землей, а где-то наверху уже идет дружеский обмен ядерными ударами, создается на все сто процентов. А сам Луис Касл в нашей беседе с удовольствием рассказывал о том, как внимательно они изучают историю советской архитектуры, чтобы все было «как в жизни».

Но для начала нам, как водится, рассказали о сюжете. Так как видеоролики пока не сняты, для московской презентации люди из EA просто приготовили нарезку кадров из известных голливудских фильмов, снабдив их закадровым комментарием и субтитрами.

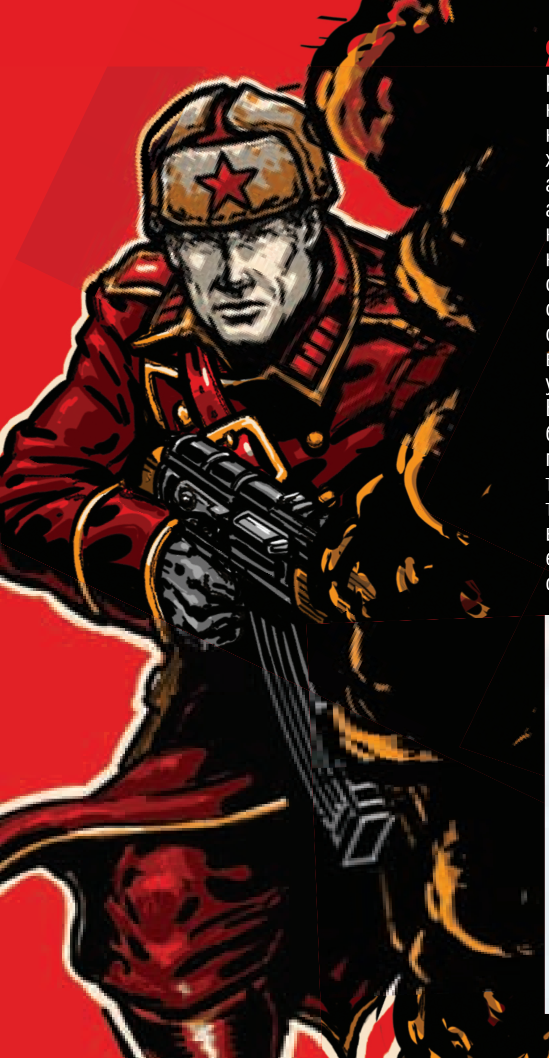
Те, кто не понаслышке знаком с серией Red Alert, наверняка помнят, с чего все началось: гениальный ученый Эйнштейн соорудил машину времени, отправился в прошлое, повстречал там Гитлера и, недолго думая, отправил его на тот свет, надеясь таким образом предотвратить третью мировую войну. Увы, но замысел удался лишь отчасти, так как в отсутствие Третьего рейха роль мирового зла взял на себя Советский Союз, который, точно так же как Германия в «неальтернативной» истории, начал захватническую войну. Заметим, кстати, что в те времена сценаристы пытались увязать историю про Советский Союз с сериалом Command & Conquer. Так, в кадре неоднократно появлялся Кейн, будущий предводитель сил Nod – в Red Alert он выступал в роли таинственного помощника советского генсека. Впрочем, задумка не удалась, так что, начиная с Red Alert 2, разработчики разделили сериалы, придумав совсем другой сюжет, не связанный с вселенной C&C.

История Red Alert 2 стартовала аккурат после событий оригинала. Товарищ Сталин и его войска повержены, союзники гуляют по Москве, а в кресло президента посажен лояльный западу премьер-министр. Увы, но мир длился недолго. У нового премьера появляется «серый кардинал» Юрий, которого не устраивает ситуация в стране и мире. Этот человек с лицом Ленина (на самом деле – актера Удо Киера) тайно собирает армию, и неожиданно наносит удар по Америке.

История продолжается

События Red Alert 3 происходят сразу после завершения предыдущей части. Войска НАТО (кто бы сомневался!) успешно разгромили СССР, и уже стучат кованым сапогом в ворота Кремля. В этот критический момент власти страны решают использовать последний шанс – послать двух лучших бойцов Советской армии в прошлое, чтобы убить Эйнштейна, из-за которого, по сути дела, вся эта каша и заварилась. Что удивительно, разведчики с заданием справились. Танков на московских улицах нет, кругом тишина и порядок, но тут раздается протяжный вой сирены... Оказывается, третья мировая война по-прежнему идет, только на арене появился третий участник конфликта – Япония. Обладая многочисленной армией, передовыми технологиями и мощными военно-морскими силами, Империя восходящего солнца хочет разгромить и Советский Союз, и его старых врагов.

После вступительного ролика слово взял Крис Кори. Он показал и рассказал, как будет играться новый Red Alert. Классические законы, на которых обязана строиться любая уважающая себя RTS, никто не отменял, так что на экране происходили, в общем, привычные вещи. Сперва, как полагается, приходится налаживать добычу ресурсов, строить казармы, возводить заводы, сооружать аэродромы. Потом – клепать пехоту, танки, авиацию и так далее. Функционально Red Alert 3 очень похожа на Command & Conquer 3: здесь так же разрешено усаживать пехоту в БТР'ы, а аэродром состоит из четырех ячеек, в каждой из которых можно построить один самолет. Другое дело, что в Red Alert 3 появились полноценные морские сражения, и это сильно изменило тактику. Крис Кори несколько раз за вечер повторил, что тот, кто владеет морем, владеет всем, и это действительно так.



Ядерная война

Как известно, после Второй мировой наша страна находилась в состоянии конфронтации с США. Безумная гонка вооружений заставляла многих думать, что холодная война готовится перерасти в «горячую», и атомные бомбы вот-вот начнут падать на советские и американские города. Стороны не жалели сил и средств на постройку подземных убежищ, которые в случае ядерной войны должны были укрыть и высший командный состав, и важнейшие центры, способные координировать оборонительные действия. До сих пор точно неизвестно, сколько подобных бункеров расположено, например, в Москве, и где они находятся. Один из них, где EA устроила показ Red Alert 3, называется «объект ГО-42». Бункер, построенный в 1956 году, расположен на глубине 60 метров где-то под Таганской площадью. Объект предназначался для того, чтобы в случае ядерного удара там могли укрыться 2.5 тысячи офицеров, обеспечивая телефонно-телеграфную связь страны и управление войсками ПВО Московского военного округа. Запасы еды и воды были рассчитаны на 90 дней автономного существования.

После того, как побываешь в таком бункере, по-детски радуешься, что ядерной войны все-таки не случилось. Сложно представить, как в таком месте можно прожить не то что три месяца, а хотя бы два дня. Во-первых, на глубине 60 метров чрезвычайно холодно и очень сыро, так что уже через час пребывания в такой, мягко говоря, некомфортной обстановке чувствуешь дрожь во всем теле. Во-вторых, даже у очень стойких людей быстро может начаться клаустрофобия – весь бункер состоит из узеньких коридоров, бесконечных лабиринтов и малопривлекательных помещений, в которых так просто заблудиться. Но больше всего запомнился момент, когда всех журналистов загнали в небольшую комнатушку, свет неожиданно погас, завыла сирена ядерной тревоги, а затем громыхнул взрыв. После этого в звенящей тишине голос диктора сообщил: только что по Москве были нанесен ядерный удар. Все это, понятно, было только представлением, но сердце все равно сжалось… Когда мы, наконец, вышли на поверхность, под яркое теплое солнце, я еще раз пожелал, чтобы никогда не было атомной войны, и эти мрачные бункеры так бы и остались памятником ушедшей эпохе, которую так весело и беззаботно пародирует Red Alert 3.



И вот таких коридоров в убежище почти семь километров.



Прямо у входа на «объект ГО-42» был обнаружен автомат с газировкой, где каждый желающий мог купить стакан тархуна.

Боевые действия на просторах мирового океана реализованы весьма занятно. Игрокам отныне в любой момент позволено отгрохать полноценную морскую базу. Все те же самые казармы, заводы и аэропорты можно разместить в открытом море, куда сухопутные части врага просто не доберутся. А еще лучше, как всем наглядно показал Крис, закладывать сразу две базы – одну на воде, вторую на суше, серьезно усложняя жизнь противнику. Естественно, в игре будет много морских юнитов: боевых катеров, грозных фрегатов и огромных авианосцев), с которых врага атакуют звенья истребителей. Кроме того, многие виды техники и пехоты амфибийны. Например, когда мы послали инженера захватывать стратегический объект в открытом море, человечек подбежал к берегу, вытащил надувную лодку и отправился на ней выполнять задание.

Драка по-голливудски

Удивительно, конечно, но, сложив вместе воздушные, морские и наземные сражения, получаем очень глубокую и разнообразную тактически игру. Неизвестно, понадобятся ли все эти ухищрения в одиночном режиме, но в том, что они разнообразят мультиплеерные баталии, мы убедились на собственном опыте.



Многие войска в игре отлично передвигаются и на суше, и на море.

? Обычно в серии Command & Conquer ролики с живыми актерами в основном камерные. Не собираетесь в Red Alert 3 снимать крупномасштабные сражения, например?

Луис Касл: В целом Red Alert 3 не выйдет за рамки традиций. Так что заставки в большинстве своем будут снова камерными. При этом мы немного изменили подход, так что в игре появятся несколько крупных боевых сцен.



Еще на вооружении у русских будет замечательный бронетранспортер Bullfrog, использующий для быстрой высадки десанта крупнокалиберное орудие.



Обратите внимание, как аккуратно советский танк выехал на площадь, не помяв ни единого газончика. Такой алгоритм поиска пути хочется назвать «туристическим».



Интересные факты о Red Alert 3

- Знаменитые еще по первому Red Alert овчарки будут и в третьей части. Кроме того, что они больно кусают врагов, их можно усадить в машину. Там они гавкают в мегафон, наводя ужас на пехоту противника – солдаты на некоторое время замирают от страха.
- По словам Луиса Касла, создатели игры очень трепетно подходят к визуальному стилю игры. Например, лично на Касла произвели впечатление фотографии с выставки «Москва невоплощенная» – эскизы зданий, спроектированных в 50-60 годы, но так и не воздвигнутых.
- В игре на полную катушку можно будет использовать господствующие высоты. Юнит, забравшийся на гору, и видит дальше, и стреляет лучше. Крис Кори показал, каким образом все это влияет на тактику. Он усадил отряд механических пауков на холм, и проезжающий буквально в двух шагах вражеский патруль ничего не обнаружил. Дальше пауки неожиданно спрыгнули с холма и расправились с танками, атаковав с тыла.



Механические воины Империи украшены патриотическими солнышками и наряжены в самурайские шлемы. Хм, а есть ли аналог выражения «развесистая клюква» в японском языке?

Как мы играли в Red Alert 3

После того, как основная часть презентации подошла к концу, нам предложили ознакомиться с Red Alert 3 под чутким руководством Криса Кори. Сюжетная кампания была еще не готова, так что играть пришлось в мультиплеере, против коллеги из одного немецкого журнала. Правда, почти все важные здания кто-то добрый уже построил, так что нам оставалось лишь собрать подходящую армию и ринуться в атаку. Пока ваш покорный слуга нетерпеливо ерзал на стуле, Крис неторопливо рассказывал о том, что в Red Alert 3 они осознанно отошли от тактики раша, и теперь, прежде чем бросаться в бой, надо все обдумать и чуть ли не план на бумажке нарисовать. Крис оказался прав. Я, не дослушав до конца, сколотил побольше танков, быстро сформировал внушительную морскую группировку и двинул на противника. Сначала казалось, что «лобовой» подход сработал – вражеские постройки, словно карточные домики, рушились под натиском моих танков. Однако неожиданно все пошло наперекосяк – противник собрал мощную авиацию и атаковал с фланга. Учитывая, что об обороне я вообще не задумывался, очень скоро от моих построек ничего не осталось. В общем, как и говорил Крис, прежде чем атаковать, не мешало позаботиться о защите. В целом игра оставила весьма приятные впечатления, и очень хочется уже сыграть в финальную версию.


Если приглядеться к автобусной остановке, можно увидеть, что на ней изображена та же девица, что и на нашей обложке.


Впервые за долгое время в Red Alert 3 появится сетка, позволяющая увидеть, сколько места требуется, чтобы построить здание. Как показывает практика – очень удобно при возведении базы.

? Red Alert 3 делается больше с расчетом на любителей мультиплеерных сражений или на предпочитающих одиночное прохождение?

Луис Касл: В своей работе мы всегда стараемся угодить и тем и другим, и Red Alert 3 не станет исключением. Конечно, много внимания уделяется сюжету, роликам и миссиям, но вместе с тем хочется сделать и мощную коллективную игру. Так что в данный момент мы вовсю трудимся над балансом.

? Серия Red Alert всегда отличалась необычным юмором. Чем нас порадует Red Alert 3?

Луис Касл: О, да, мы любим повеселиться. И, конечно, третья часть вас снова посмешит. Мы создаем юниты сумасшедшего дизайна, рисуем невероятные постройки. Кроме того, мы планируем снять больше часа живого видео, где, уж поверьте, найдется, над чем посмеяться.



Впрочем, для тех, кто не проводит дни и ночи, играя в мультиплеере, куда интереснее покажется гротескная эстетика Red Alert 3. На вооружении у войск Союза состоят двуствольные танки и знаменитые электрические башни; советские заводы украшены церковными куполами с красными звездами, бешеные японские крестьяне бегают в соломенных шляпах с лазерными винтовками наперевес, меха-трансформеры Империи испепеляют все кругом лучами смерти, их с распростертыми жвалами встречают механические прыгающие пауки, а с небес десантируются медведи на парашютах, закованные в футуристические доспехи. В общем, полнейшая дичь и дурдом в лучших традициях сериала.

Однако внешне Red Alert 3 уже сегодня видится удивительно цельной, яркой и притягательной игрой. Нас ждет настоящий пир спецэффектов: если взрыв – так на половину экрана, и чтобы обломки техники разлетались на оставшуюся половину. И хотя сердце игры – движок SAGE, который мы видели в C&C3: Tiberium Wars, выглядит Red Alert 3 совсем по-иному. Авторы продемонстрировали корректную физику, благодаря которой на поле боя царит редкостное оживление: подбитые самолеты отчаянно дымят и с визгом устремляются к земле, у танков срывает башни, разрушенные здания в клубах пыли рассыпаются на кирпичики, а техника весьма натурально скачет по кочкам и ухабам.

Кроме всего прочего, разработчики делают ставку на совместное прохождение сюжетной кампании. По словам создателей, кооперативный режим серьезно изменит атмосферу, ибо многие миссии в одиночку не одолеть. С другой стороны, плечом к плечу с боевым товарищем можно планировать синхронные атаки с разных направлений и придумывать другие тактические фокусы. Если же рядом нет живого напарника – не беда. Его роль возьмет на себя компьютерный «генерал», которого вы выбираете сами: один силен в воздушных налетах, другой предпочитает наземные войска, третий командует исключительно ВМФ.

Покой нам только снится

После презентации стало понятно, что Red Alert 3 – это, во-первых, снова здоровый стеб. Разработчики из EA Los Angeles не скрывают, что не собираются себя ограничивать и готовы пошутить над чем угодно. Во-вторых, Red Alert 3 уже сегодня выглядит как очень мощная, яркая, быстрая и сбалансированная стратегия. Будем ждать. **СИ**



Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

Автор:
Алексей Беспалько
bespalko@gameland.ru

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

«В тени развесистой клюквы»

Россия и русские в играх

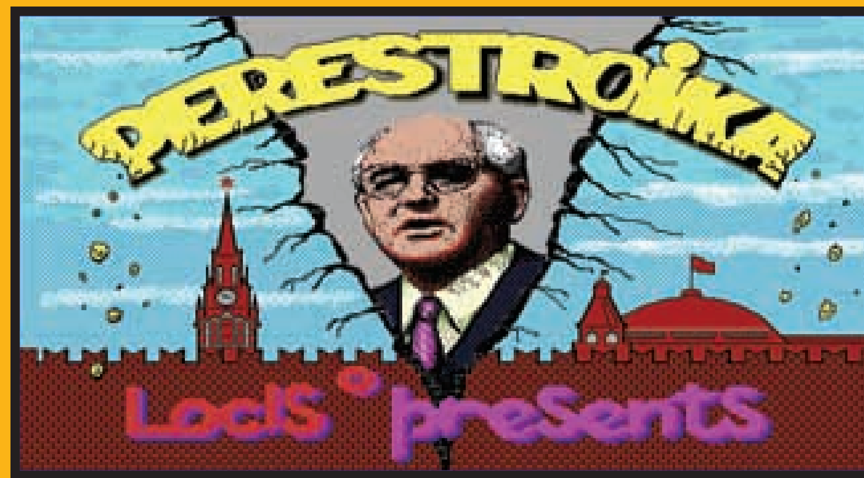
«Загадочная русская душа» неоднократно становилась предметом исследования этнологов и объектом пересудов иностранцев. Что за люди живут в этом странном краю, где обязательно переодеваются в тапочки, когда приходят с улицы, буквы R и N пишут зеркально и читают совсем по-другому, а на главной площади лежит мумия правителя несуществующего государства? Сколько уже лет они тянутся из Азии в Европу, из социализма в капитализм? Издалека вроде смешные, но близко лучше не подходить, а, сидючи за чашечкой кофе, строчить очередной опус об Иване Денисовиче, который, надев вечернюю ушанку, отправляется с друзьями смотреть «Лебединое озеро» в Большой театр. Хотя справедливости ради заметим, мы и сами мастера о себе приврать – выражение о «развесистой клюкве», вынесенное нами в подзаголовок, хоть и стало символом врак о России, русскими и было придумано – как пародия на россказни заезжих «мусью». Далеко ходить не надо – помните в братском «СИ-Бульваре» историю о геймдизайнере, что пил водку из матрешек в прямом эфире германского телеканала? Так и рождаются подобные легенды. Если уж в жизни такое, что говорить об играх. У неподготовленного зрителя Петька, Василий Иванович и Анка из популярного сериала могут создать такое впечатление о нашей Родине, что никакому Тому Клэнси и не снилось. А «Третий срок» на пару с «Ядерным титбитом» растут из коллективного бессознательного настолько несознательных коллективов, что по сравнению с ними шутники из Westwood – просто пионерский отряд имени Марии Ульяновой. И даже самые древние российские игры уже несли в себе частицу той самой загадочной души и того строя, в котором выросли...



Perestroika

Год выхода: 1990
Изображаемый период: 1985 и далее

1985 год. Весь продвинутый Запад учит свои первые слова на русском. И первым словом становится не matrioshka и даже не korova. Им становится perestroika.
1990 год. Весь продвинутый СССР учит свои первые слова на английском, оперируя синими окнами Norton Commander. И... нет, не первым, первым было Tetris, вторым словом, которое появляется после синих окон, становится Perestroika.



Пропаганда: Популярность зарубежных и отечественных игр на PC начала 90-х почти одинакова. От «них» – «Принц», Abrams Battle Tank и Space Commanders, от «нас» – Tetris, Pref Club и Perestroika. В последней маленький лягушонок-демократ прыгает по то появляющимся, то исчезающим лилиям-«законопроектам», пытаясь перейти к следующему этапу «большого пути». Но по тем же законам, не дающим потонуть в болоте, скачет и главный противник прогресса – зубастый бюрократ. На тех же лилиях разложены как бонусы-«товары народного потребления», так и налоги, и «авантюры», которые либо дают запасную жизнь-«соратника», либо сразу нещадно топят.
Perestroika, как игра, продукт novogo mishleniya, не могла бы появиться, если бы прежде в стране не возобладала glasnost. Можно представить, насколько глубоким был интерес к происходящим в Союзе изменениям и насколько вырос уровень информационной свободы, если было возможно появление такой трактовки событий и ее широкое распространение. Ведь в «Перестройку» играли в первую очередь даже не простые геймеры (которые тогда в основном осваивали «Спектрумы»), а именно советские чиновники в своих кабинетах!

Провокация: Оцифрованный звук на PC-спикере был чудом. Говорили даже, что песню на заставке с Горбачевым исполняют депутаты ЦК КПСС. Клюква в цвету.

«Sous l'ombre d'un kliukva etait assise une devouchka. Son nom etait Marie, Mais dans sa froide patrie on l'appelait Machka»*, – в начале XX века наши стихоплеты издевались над французскими авторами небылиц о России такими вот виршами. А те, что называется, слушали да ели (вероятно, лягушек).

KGB

Год выхода:1992
Изображаемый период: 1991 год

Не валяй дурака, Америка! А и не валяет Америка ни дурака, ни ваньку, что, в принципе, одно и то же, потому что KGB – игра французская. Cryo начала девяностых известна и другим своим квестом – самой первой «Дюной», но именно повестью о родном комитете госбезопасности она завоевала любовь экс-советских писишников.
Почти накануне путча, 13 августа 1991 года, убит бывший офицер КГБ, а ныне частный детектив Голицин – его тело выловлено из реки. Расследование этого дела поручают вам, капитану Максиму Рукову, только что получившему назначение в отдел «П» московского КГБ. К чему оно приведет? Оно приведет к мировому заговору, не меньше!



Пропаганда: Когда игру переиздали на CD в 1994 году, она получила название Conspiracy – и правда, для теорий заговора тут мощнейшая почва. В Советской России на пороге полной ломки системы никому нельзя доверять. Разве что родному дяде Ване, да и тот какой-то странный.
Атмосфера Москвы начала девяностых передана со свойственной Cryo тщательностью. Ты буквально ощущаешь запах коридоров комитета, на улице чувствуешь теплое солнце московского утра, а в грязной подворотне... гм, соответствующие ароматы. Разработчики явно потратили немало времени на изучение того, без чего нас невозможно представить, еще труднее – понять. Без программы «Намедни» это было ой как непросто, но...

Провокация: Но все же здешние характеры могли появиться и в той же Дюне, загадочная русская душа французам так и не далась. С другой стороны, к чести разработчиков, если они и дают маху, то делают это со всей ответственностью и настолько неуклюже, что сомнений в том, что это шутка и намеренная провокация, уже не остается.

** «В тени клюквы сидела девушка, чье имя было Мария, но на ее холодной родине ее звали Машкой» (фр.)*

1996 год был урожаен на клюкву для Electronic Arts. И не только потому, что тогда вышла первая Red Alert...

Soviet Strike

Год выхода: 1996
Изображаемый период: лихие девяностые

В конце восьмидесятых – начале девяностых Россия заставила человечество понервничать: Чернобыль, путч 1991 года, штурм Белого дома в октябре 1993 года – в стране происходило что-то несусветное, а телевидение, в особенности CNN, сделало из этого шоу для всего мира и превратила политиков в поп-иконы. Поэтому понятно, почему создатели серии стратегических шутеров Strike в четвертой, и первой на 32-х битных платформах игре после Персидского залива и джунглей обратили свои взоры на одну шестую часть суши – на Руси-матушке и правда стреляли – welcome to the jungle! Вообще, Soviet Strike не первая вертолетная стрелялка «про Расею» – еще в 1994 году на Mega Drive была такая интересная вещь, как Red Zone. В ней сумасшедший диктатор Иван Ретович из страны под названием Зиристан объявлял миру ядерную войну. Но если Red Zone, хотя и довольно прозрачно, только намекала на реальное место действия, то Soviet Strike бьет в открытую, последовательно показывая нам картинки, знакомые им – по ящику с пультом, а нам – по тому же ящику и жизни за окном.



Пропаганда: Действие начинается в Ялте, а достигает кульминации и разрешается в Москве. В процессе нужно спасти Ельцина, причем джип, предназначенный для эвакуации президента в аэропорт, Борис Николаевич предпочитает вести сам (намек на то, как в 1973 году советский генсек Брежнев лично прокатил американского президента Никсона).

Провокация: Кремль-то оно конечно Кремль, вот только вокруг него будто и не мегаполис, а натуральная тундра – холодно, пусто да посюду покосившиеся заборы. Чуть не в пяти метрах от ГУМа – землянки. Трансильвания отныне – область на юге России! Хотели как лучше, а получилось как всегда. Зато судьбу главного злодея решает русский медведь (буквально!). Крепкая клюквенная настойка.

Command & Conquer: Red Alert (сериал)

Год выхода: начиная с 1996
Изображаемый период: альтернативные пятидесятые

Прикрыв тягу к дурачеству перед камерой любовью к альтернативной истории, шутники из Westwood, а впоследствии EA Los Angeles, всласть поиздевались над всеми теми символами холодной войны, что еще недавно вызывали у многих американцев искренний страх.

Пропаганда: Первая серия еще сохраняла видимость приличий и претендовала на историчность. Действительно, теорию о том, что если бы не было Гитлера, Советский Союз сам развязал бы войну, придумал не Луис Касл.

Провокация: Начиная с Red Alert 2, сериал превратился в подобие клипа Take Me Back to Your House (кстати, вы в курсе, что у Basement Jaxx есть композиция под названием Red Alert?). Путешествующие во времени псионики, гипнотизирующие свои жертвы по телефону, боевые дельфины, медведи, гигантские каракатицы и русский премьер-министр в подштанниках, украшенных серпами и молотами – по сравнению с этим бесчинством «Сталин против марсиан» кажется интерактивной реконструкцией.



Battlezone

Год выхода: 1998
Изображаемый период: шестидесятые годы XX века

Отдаленно напоминающий предка римейк древнего палочно-векторного шутера, внезапно оказавшийся стратегией с эффектом присутствия. Но нас интересует прежде всего тема – наболевшее противостояние США и СССР. На этот раз, для разнообразия, на Луне и других небесных телах солнечной системы.

Пропаганда: Как и создатели Destroy All Humans! 2, авторы Battlezone уверяют, что у русских была военная база на Луне, оборудованная по последнему слову техники. Летающие танки, шагающие роботы и прочие плоды трудов объединенной русско-инопланетной оборонки. У американцев, впрочем, все примерно то же самое.

Провокация: По официальной версии, на Луне находятся всего два советских (предположительно небоевых) робота, и один из них принадлежит Ричарду Гэрриотту. Оба, к сожалению, давно вышли из строя, так что ни о какой войне между ними не может быть и речи, даже если вдруг генерал Бритиш и решит расширить границы своих владений на естественном спутнике Земли.



The Last Express

Год выхода: 1997
Изображаемый период: 1914 год



«Восточный экспресс», где на пути из Парижа в Стамбул переплетались судьбы сильных мира сего, привлекал внимание многих авторов фильмов, книг и игр. В ряду посвященных этому легендарному поезду произведений искусства The Last Express Джордана Мехнера занимает не последнее место. Авторы не только до последней дверной ручки воспроизвели каждый вагон, но и всех персонажей заставили говорить на родных языках, а национальностей на борту экспресса собралось немало: немцы, австрийцы, англичане, сербы и, конечно же, русские.

Пропаганда: Милая Татьяна Оболенская, ее дедушка граф Василий Александрович Оболенский и анархист Алексей Дольников без сомнения, узнаваемы, но типажи их почерпнуты не из газет времен холодной войны, а из книг Достоевского и Ребекки Уэст. Но даже если вы не знакомы с творчеством госпожи Уэст, все равно сразу почувствуете: это – настоящее!

Провокация: Главный герой – наполовину русский, наполовину американец. Попахивает «Сибирским цирюльником»... зато хорошо объясняет, почему он понимает разговоры своих многоязычных попутчиков. СИ

Во второй части нашего материала мы расскажем, как изменился (и изменился ли?) образ русских в играх XXI века. Какими нас видят японцы? Кто страшней – фуронец или советский премьер? Где больше «клюквы» – в Grand Theft Auto IV или Metal Gear Solid 3? Узнаете в следующем номере.

В РАЗРАБОТКЕ



В этом разделе мы рассказываем об играх, которые еще только находятся в разработке. В каждой статье указана предполагаемая дата поступления в продажу – если она, конечно, известна. Учтите, что выход игры может быть отложен издателем, а некоторые проекты и вовсе закрываются, так и не увидев свет. О таких случаях мы обязательно сообщим вам в «Новостях».
Наши источники информации – это не только официальные пресс-релизы компаний, скриншоты и видеоролики. Обычно мы запрашиваем у разработчиков дополнительную информацию, берем у них интервью, а в идеале – получаем эксклюзивные демоверсии игр, которых нет в открытом доступе в Интернете. И все же помните, что на момент написания статьи об игре, находящейся в разработке, нам не доступен ее финальный вариант. Поэтому мы не можем с уверенностью судить о том, насколько интересной она в итоге окажется. Например, если мы видели демоверсию, в которую вошли один-два хороших уровня, логично предположить, что и остальные будут не хуже. Однако мы не застрахованы и от того, что они окажутся скучными и однообразными. Напротив, многие ошибки и недочеты ранних вариантов игры могут быть позже исправлены. Поэтому финальная оценка игре выносится только в рецензиях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

Хит?!
В эту рубрику попадают только самые перспективные игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Репортаж
Часто наш журнал приглашают на масштабные презентации новых проектов. По мотивам наиболее полезных и интересных поездок мы пишем репортажи с фотографиями, мини-интервью, дорожными впечатлениями и, конечно, информацией об увиденных играх.

Демотест
Рассказ о впечатлениях от закрытой (то есть, которая доступна только прессе) демоверсии обычной игры, либо открытого тестирования новой MMORPG. И в том, и в другом случае мы изучаем все доступные уровни от начала до конца.

Спец
Любая статья об играх в разработке, которая не укладывается в рамки вышеприведенных форматов, называется «спецматериалом». Например, это может быть спецматериал о всех RPG, которые должны увидеть свет ближайшей осенью.

В разработке
Классическая статья рубрики «в разработке» пишется обычно после краткого знакомства с игрой на презентации, по мотивам впечатлений от японской версии или же со слов разработчиков. За ней может последовать «демотест», либо даже «хит?!», если игра будет этого достойна.

Галерея
Подборка наиболее зрелищных и характерных скриншотов из игр, находящихся в разработке. Публикуются только свежие.

Интервью
Бывает так, что лучше поставить прямую речь создателей игры, чем пересказывать их слова. Мы задаем вопросы разработчикам об их новом детище, получаем от них развернутые ответы и публикуем их дословно.

Тема номера
Главным материалом номера может быть рассказ как об уже вышедшей игре, так и о находящейся в разработке. В любом случае он ставится в начале номера, сразу после раздела «Новости».

Тема номера
Command & Conquer 3: Red Alert 18

Хит?!
Dead Space 30

Репортаж
КРИ 2008: мгла в разрезе 38
Guitar Hero IV 46

Спец
WiiWare 54

Демотест
Haze 60
Race Driver: GRID 64

В разработке
They 66
The Wheelman 68
Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood 70





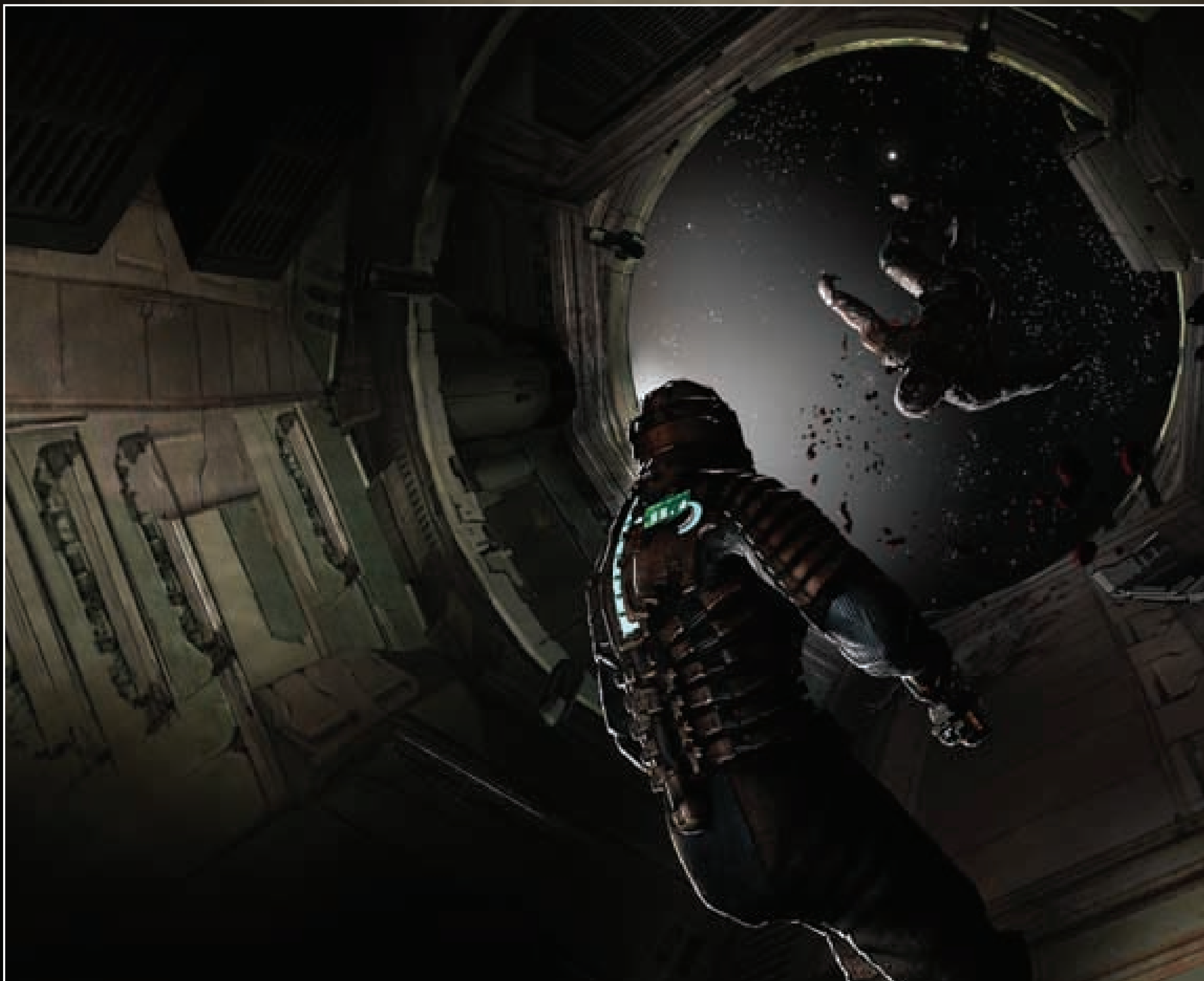
Хит?!

ЗА:
- Еще не потерявшая популярности тема противостояния одинокого героя и кровожадных Чужих.
- Интересный подход к подаче сюжета.
- Впечатляющая графика.

ПРОТИВ:
- В Dead Space пока туговато с оригинальными идеями.
- Сценарий на первых порах не обещает никаких сюрпризов.

И камни возопят, не укрыться.

DEAD SPACE



Никто не услышит твой отчаянный крик в безвоздушном пространстве. Никто не протянет руку помощи, когда ты будешь нуждаться в ней больше всего. Луч света не пробьет завесу непроницаемой тьмы и не укажет путь к спасению. Ты один, а вокруг лишь мертвый космос – царство холода, где нет места живому человеку. Ты умрешь, но прежде самые страшные ночные кошмары превратятся в реальность и попытаются уничтожить твои тело и сознание. В космосе не бывает победителей, бывают уцелевшие…

Чужие ошибки

Еще опыт отважной Эллен Рипли, а также десятков и сотен ее предшественников и последователей, наглядно продемонстрировал: если вы, находясь в космосе, неожиданно принимаете сигнал SOS – ждите неприятностей. В лучшем случае столкнетесь с какими-нибудь подозрительными личностями, которые попытаются лишить вас честно заработанного (или выданного начальством) корабля. В худшем все закончится походом на торжественный прием к осклизлой зубастой твари неопределенного происхождения. Причем неважно, отправитесь ли вы в гордом одиночестве или решите для надежности прихватить шумную компанию друзей. В первом случае мероприятие уподобится романтическому ужину вдвоем, во втором друзья отлично сгодятся на закуску. Выпутываться из щекотливой ситуации, так или иначе, придется самостоятельно. И «хэппи энд» отнюдь не гарантирован.

Очевидно, главный герой Dead Space, скромный инженер по имени Исаак Кларк, ничего не слышал об Эллен Рипли и о доказанных ею истинах. Впрочем, возможно дело не в плохой осведомленности, а в незавидном положении мелкой сошки – Кларк вынужден безропотно исполнять чужие приказы. Как бы то ни было, наш герой, в компании двух сослуживцев, отправляется на космический корабль «Исимура», с борта которого поступил сигнал о помощи. Чтобы вы лучше представляли себе масштабы будущих событий, уточним: упомянутое судно принадлежит Объединенной Добывающей Корпорации (Concordance Extraction Corporation) и относится к классу «планетодробителей» – чудовищных рукотворных левиафанов, способных раскалывать мертвые планеты, добывая таким нехитрым способом полезные ископаемые. Размеры «Исимуры» вполне соответствуют его предназначению, да и судовая команда весьма велика. Ведь такая громадина нуждается и в защите, и в надлежащем уходе. Увы, многочисленность команды в данном случае станет для игроков величайшей головной болью.

Незваные гости

А все потому, что задолго до появления на месте событий Кларка со товарищи экипаж «Исимуры» столкнулся с некой не известной науке формой жизни, исключительно агрессивной и чрезвычайно опасной. Твари, именуемые в официальных документах разработчиков не иначе как «некроморфы», паразитируют на человеке, превращая более-менее адекватных homo sapiens в тошнотворный гибрид паука с тараканом. Получившиеся красавцы начисто забывают о пище духовной, зато пускаются на поиски чего-нибудь вкусного – желательно двуногого и теплокровного. Тут-то некроморфы и обнаруживают Кларка, а Кларк,

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC, PlayStation 3, Xbox 360

ЖАНР:
action.adventure.sci-fi

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts

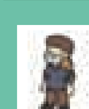
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК:
EA Redwood Shores

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1

ДАТА ВЫХОДА:
октябрь 2008 года

ОНЛАЙН:
http://deadspace.ea.com



Автор:
Red Cat
Chaosman@yandex.ru



Делим по-братски

В современной игровой индустрии существуют две точки зрения на то, каким должен быть идеальный «ужастик». Поклонники первой (а они сегодня в явном меньшинстве) предпочитают неторопливое блуждание в потемках, с поиском ключей, хитроумно упрятанных механизмов и секретных дверей. Насилие в данном случае отходит на задний план, превращаясь скорее в навязанный разработчиками довесок. Другая концепция, которая в последние годы стала чрезвычайно популярной, предусматривает куда меньшее умственное напряжение, зато дает игрокам возможность проверить на практике собственные условные рефлексы. Конечно, головоломкам тоже уделяется какое-то внимание, но они, как правило, оказываются не слишком трудными и служат, скорее, паузами между перестрелками. А что же Dead Space? Ее создатели утверждают, что постараются найти золотую середину, чтобы порадовать не только любителей «мяса», но и тех, кого хлебом не корми – дай разгадать какой-нибудь ребус.

Глен Шофилд, продюсер

Нам удалось создать интересный мир и придумать увлекательный сюжет. Честно говоря, не хочется расставаться с этой вселенной слишком скоро, и мы были бы рады со временем превратить Dead Space в сериал.

к собственному ужасу, обнаруживает некроморфов. Немая сцена. Гасят свет.

Вопросы без ответов

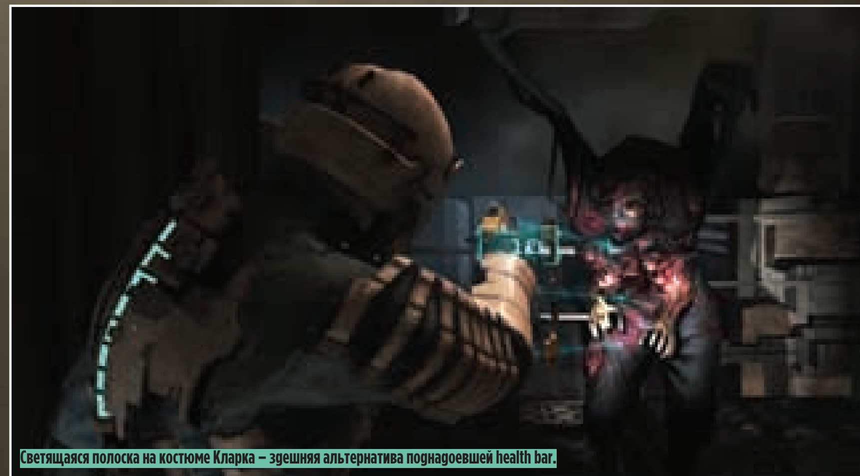
Тут бы написать подробный леденящий душу отчет о том, что за злая участь постигла товарищей Кларка, как долго бродил он, несчастный и одинокий, по пустым извилистым коридорам «Исимуры», плакал, кричал и звал на помощь. Но коридоры многотонного корабля, к сожалению, не так уж пусты, а что до судьбы товарищей, то она на сегодняшний день неизвестна никому, кроме разработчиков Dead Space, как назло отказывающихся делиться подробностями. Не упоминают они и причину, по которой Кларк таки отправился в недра кишащего монстрами лабиринта, вместо того чтобы на сверхсветовой скорости покинуть это место. Очевидно, нас надеются заинтриговать – а ну как из чистого любопытства отправимся выведывать и вынюхивать, куда подевались сослуживцы? Отправимся, непременно отправимся, попутно отстреливаясь от напирающих со всех сторон отвратительных образин. А заодно уж не оставим без внимания и другой немаловажный вопрос: откуда на «Исимуре» вообще взялась инопланетная зараза?
Как видите, сотрудники Electronic Arts пытаются завоевать любовь потенциальных поклонников, свалив в одну кучу страшилку в духе «Чужих» (готовы поспорить – Добывающая Корпорация знает о некроморфах больше, чем рассказывает собственным сотрудникам!), и традиционный экшн-триллер, местами до боли напоминающий незабвенную Resident Evil 4.

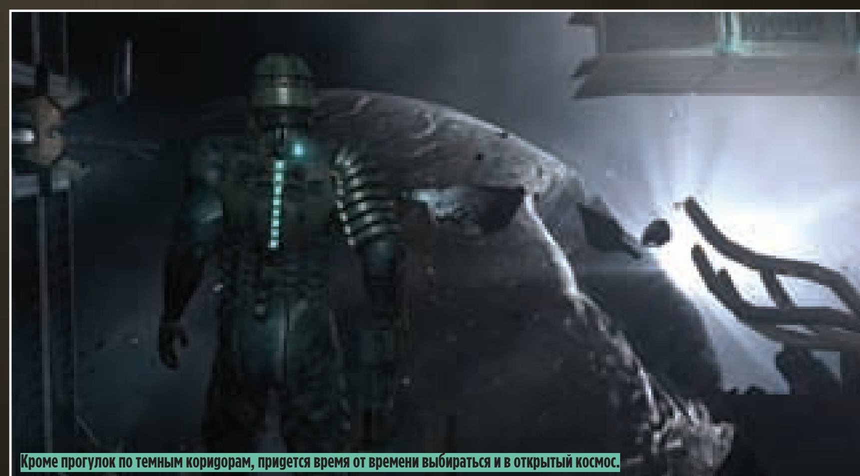
Гиперболоид инженера Кларка

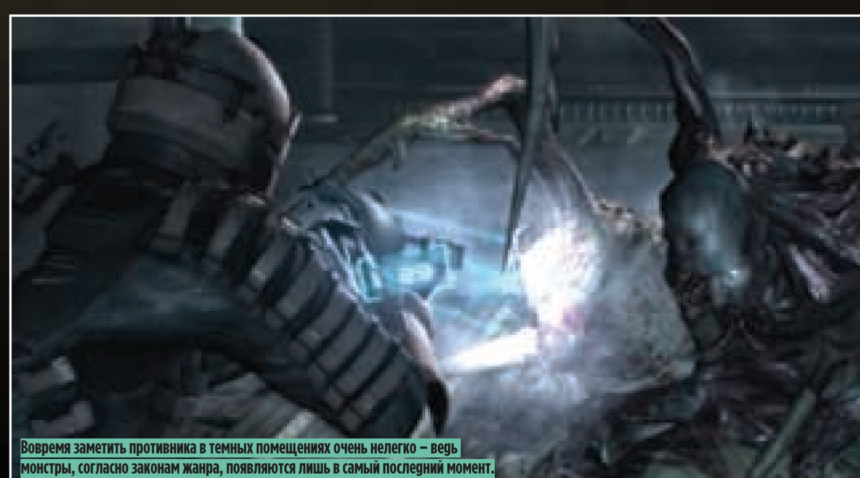
С похождениями спецназовца Леона Dead Space роднят не только монстры с дурной привычкой выпрыгивать из темных углов стаями (этого добра навалом в любой поделке), но и очень похожий интерфейс. В игре предсказуемо задействован вид от третьего лица, и большую часть времени мы наблюдаем за происходящим из-за спины главного героя. Лишь изредка камера меняет угол обзора, да и то, в основном, во время каких-либо важных для сюжета событий, либо для того, чтобы на несколько секунд продемонстрировать ту или иную часть корабля. Ну а стоит в поле зрения появиться противнику, как камера привычно «подъезжает» поближе к протагонисту, тем самым позволяя лучше целиться в наступающих супостатов. Было бы из чего!
Между тем с оружием в Dead Space дела обстоят не так просто, как, возможно, хотелось бы поклонникам силовых решений в межрасовых конфликтах. Исаак Кларк, напомним, человек невоенный и, направляясь на «Исимуру», к огромному нашему сожалению, забыл прихватить пару ручных пулеметов, карманную ядерную боеголовку или что-нибудь столь же эффективное. На первых порах защищается он исключительно плазменным резаком, орудием мирного труда, которое по воле случая превращается в универсальный инструмент для расправы над недружелюбными хозяевами планетодробителя. По убойной силе это оружие не сравнится с пулеметом, но позволит Исааку худо-бедно продержаться до тех пор, пока в его арсенале не появится

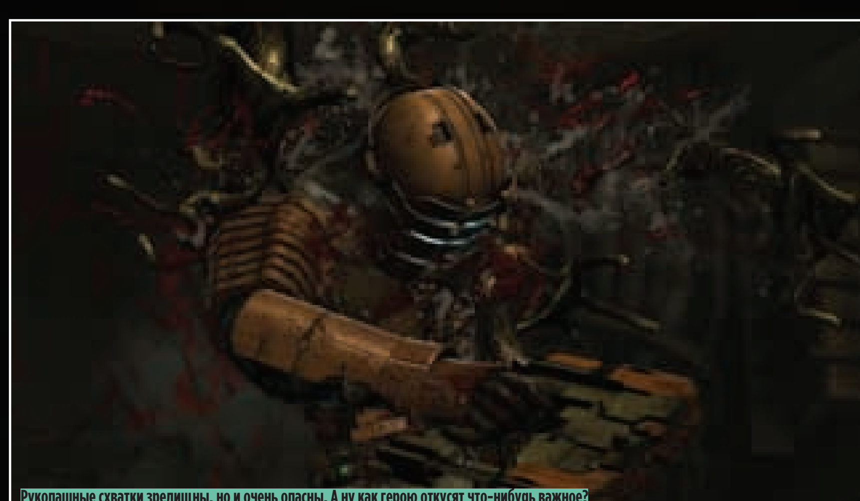
Руки вверх!.. И вниз!.. И в стороны!

Помните классический ужастик The Thing, где инопланетная бактерия заражала все, до чего могла дотянуться, стремительно размножаясь путем деления? А после у человека отваливалась голова и, обзаведясь кучей ног, начинала самостоятельную жизнь. Создатели Dead Space, судя по всему, упомянутый фильм смотрели неоднократно и идеей независимости голов основательно прониклись – во всяком случае, в игре она получит должное развитие. Зараженные некроморфами люди в Dead Space в результате мутации обретают самые разные формы, а отдельные части их тел в буквальном смысле слова превращаются в самодостаточные организмы. Убедиться в этом предстоит очень скоро. Например, отстрелив очередному супостату ногу или руку, вы обнаружите, что и пострадавший не очень-то пострадал, и отстреленная конечность по-прежнему полна сил и энергии. Еще одна разновидность чужих напоминает матрешку. Стоит такому монстру лишиться головы, как из раны вылезет другая тварь, поменьше, и немедленно ринется в бой. Подобных неприятных сюрпризов обещано предостаточно, так что игрокам придется всегда быть настороже.


Светящаяся полоска на костюме Кларка – здешняя альтернатива поднадоевшей health bar.

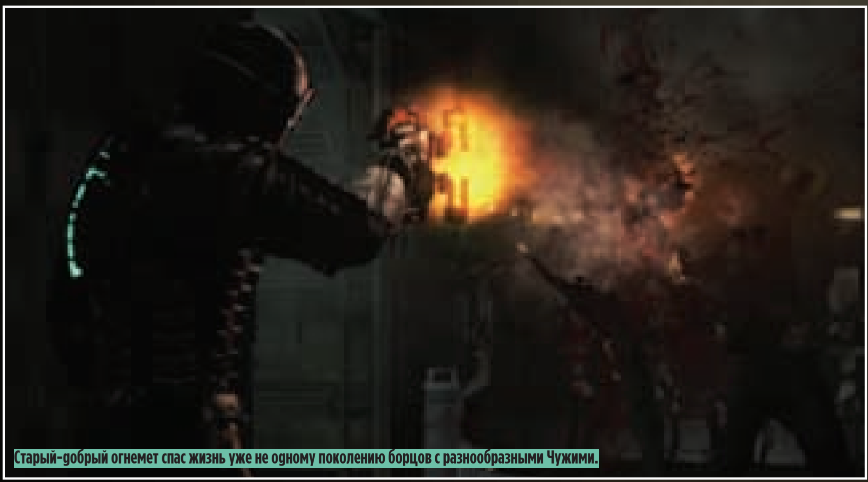

Кроме прогулок по темным коридорам, придется время от времени выбираться и в открытый космос.


Вовремя заметить противника в темных помещениях очень нелегко – ведь монстры, согласно законам жанра, появляются лишь в самый последний момент.


Рукопашные схватки зрелищны, но и очень опасны. А ну как герою откусят что-нибудь важное?



Чудо-костюм позволяет, в нарушение законов гравитации, даже стоять на вертикальных поверхностях.



Старый-добрый огнемет спас жизнь уже не одному поколению борцов с разнообразными Чужими.



Сталкиваясь с тем или иным монстром, лучше знать наверняка, куда именно следует целиться.



Численный перевес всегда будет на стороне некроморфов. Впрочем, мы к такому повороту событий давно привыкли.

Дабы подогреть интерес к проекту, Electronic Arts решила предварить выпуск Dead Space премьерами одноименного комикса и анимационной ленты. В обоих случаях события развиваются до начала игры, причем фильм хронологически продолжает комикс, так что мечтающим быть в курсе всего рекомендуется добыть и то, и другое.

что-нибудь более смертоносное. Безусловный плюс резака в том, что его одинаково удобно использовать и в ближней схватке, и на средних дистанциях, в буквальном смысле «отрезая» монстрам лишние конечности. К слову, ресурсы его не безграничны – пусть он и не заряжен патронами, но в подпитке время от времени тоже нуждается, заставляя вас не тратить драгоценную плазму попусту. Другое оружие, хитрый механизм, получивший название GK Gun, разработчики наверняка подсмотрели в Half-Life 2 – уж очень принцип действия вещицы напоминает любимый Гордоном Фриманом Gravity Gun. Идея проста, как пять копеек: в условиях дефицита настоящих боеприпасов заменять их всем, что подвернется под руку, от обломка арматуры, до предметов мебели. Главное – подтянуть вещичку поближе с помощью силового поля, генерируемого GK Gun, и затем нажать на нужную кнопку. И самый заурядный мусор немедленно превратится в первоклассную картечь, под градом которой не устоит ни один сопливый некроморф. Другое оружие – циркулярная пила «с секретом» – наверняка согреет душу суровым бойцам Doom и лихим фанатам Gears of War. И в рукопашном бою она хороша, и для перестрелок вполне сгодится, так как вращающееся на огромной скорости лезвие можно отправлять в свободный полет по принципу бумеранга. На полноценную замену армейской винтовки, конечно, не тянет, но в узких коридорах (а их в Dead Space предостаточно) придется весьма кстати. Раз уж упомянули винтовку, скажем по секрету – без нее тоже дело не обойдется. Где-то в недрах «Исимуры» Кларк непременно наткнется и на «снайперку», и на другое, более или менее стандартное для жанра оружие. Так что не век вам бегать от инопланетян, сжимая в потных ладошках осточертевший плазменный резак!

Главное, чтобы костюмчик сидел

Одно из главных сокровищ Кларка – универсальный костюм, благодаря которому ничем не выдающийся инженер может почувствовать себя эдаким терминатором. Спецодежда буквально напичкана разнообразными приспособлениями и позволяет хозяину запросто передвигаться по любым отсекам корабля, не обращая внимания на отсутствие кислорода и гравитацию. Игрокам костюм тоже будет очень полезен: он отслеживает физическое состояние героя и умеет считывать информацию с компьютерных терминалов, что наверняка пригодится для решения головоломок. Кроме того, в него вмонтированы все необходимые средства связи, от банальной рации до миниатюрного видеофона. И то и другое поможет Кларку установить контакт с теми, кому все-таки удалось избежать встречи с некроморфами, – вероятно, немногочисленные счастливчики прольют свет на историю появления монстров, а заодно уж дадут несколько ценных советов и подскажут, что и где расположено на «Исимуре».

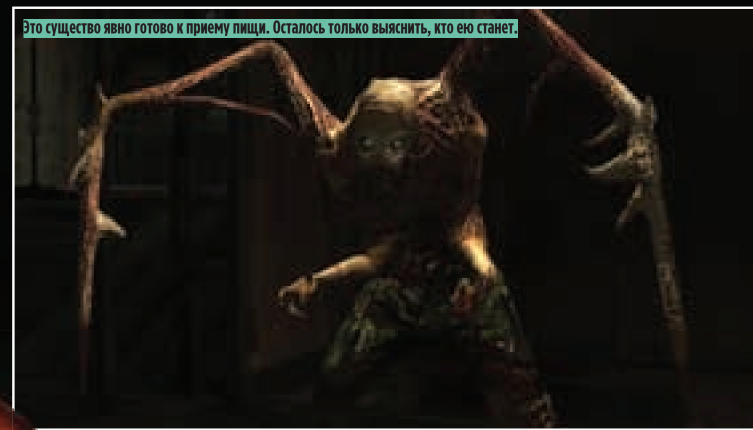
Страх и ненависть Electronic Arts

До сих пор взаимоотношения одной из крупнейших компаний игровой индустрии с жанром survival horror были, мягко говоря, натянутыми. Несмотря на огромный список проектов, разрабатываемых подконтрольными издательству студиями, интерактивные триллеры среди них почти не встречаются. Навскидку вспоминается почти забытая сегодня Overblood, которая вышла в 1996 году на PS one, и Clive Barker's Undying – несколько более успешная коммерчески, но, в общем, также далеко не самая удачная игра.
Кто знает, быть может, судьба Dead Space сложится иначе и космические паразиты таки одарят Electronic Arts большим мешком денег? СИ

И никакого видео

Большой бюджет предполагает обилие сюжетных заставок, верно? Но Dead Space постарается доказать обратное. Рассказ о тех или иных событиях будет вплетен в игровой процесс: заскриптованные сценки и сообщения не прервут действие ни на минуту. При этом обещано, что подобный минималистский подход к делу ничуть не повлияет на увлекательность сценария, который, по словам разработчиков, сделал бы честь любому голливудскому блокбастеру.


Экшна будет предостаточно, ведь и недругов на борту «Исимуры» хватает с избытком.


Это существо явно готово к приему пищи. Осталось только выяснить, кто его станет.



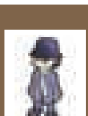
Глен Шофилд, продюсер
Костюм помогает главному герою постоянно находиться на связи с компьютерной системой «Исимуры», получая новую информацию о том, что произошло на борту корабля.

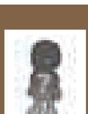
Глен Шофилд, продюсер
Мы уверены, что Dead Space не станет очередным заурядным «ужастиком». Эта игра способна напугать даже людей с железными нервами.


Политика разграничения профессиональной конференции и потребительских выставок принесла свои плоды – посетителей в этот раз было хотя и немало, но все же заметно меньше, чем на предыдущих КРИ.

КРИ 2008: мгла в разрезе


Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru


Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru


Автор:
Максим Михеенко
maxx@gameland.ru


Правильно оттенять стенд и грамотно улыбаться посетителям – нелегкий труд. Мы не шутим. Самым красивым девушкам КРИ было тяжелее всего.



Стенд компании «1С» занял традиционное место. Словно и не было прошедших лет!



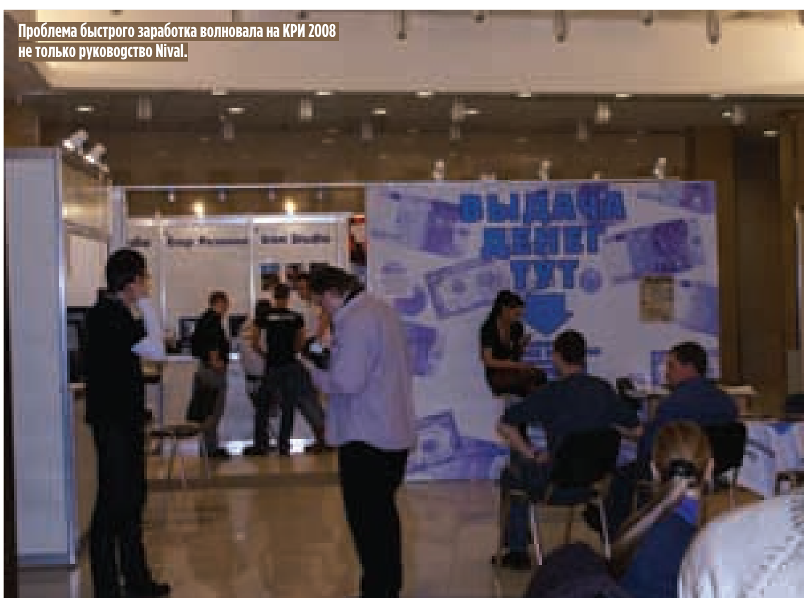
Приключения капитана Блада

Платформа:	PC, Xbox 360
Издатель:	«1С»
Разработчик:	«1С: Морской волк»
Дата выхода:	2008 год

Несмотря на фамилию, описанный Рафаэлем Сабатини капитан Блад не был сторонником насильственного решения проблем. Впрочем, PR-менеджер «1С» Алексей Пастушенко сказал нам, что игра делается не «по мотивам», а «в мире» романов о добром докторе-пирате. В общем, если не оглядываться на соответствие литературному источнику, перед нами вариация на тему «Корсаров», предлагающая в «сухопутной» части динамичный экшн, который не мы первые сравнили с God of War, а в морской – бои с использованием как обычных пушек, так и таранов, мин и даже огнеметов.



Благородный римлянин предлагал посетителям восславить Цезаря и компанию Nekki, после чего поил нектаром с повышенным градусом.



Проблема быстрого заработка волновала на КРИ 2008 не только руководство Nival.

В конце прошлого года известный геймдизайнер Петр Прохоренко, говоря прежде всего о российском геймдеве, тезисно обозначил тему «игровой индустрии во мгле». Речь шла, в частности, вот о чем: несмотря на постоянный рост рынка компьютерных и видеоигр в стране в абсолютном выражении, продажи отдельно взятой игры продолжают падать, в то время как стоимость разработки упрямо тянется вверх (особенно хорошо это стало заметно именно в последний год, когда было запущено множество проектов для Xbox 360 и PlayStation 3). Ситуация для российского разработчика усугубляется еще и тем, что для конечного потребителя созданный им экшн "Территория Тьмы» или, прости Господи, «Таня Гроттер и магический контрабас», стоит примерно столько же, сколько и последний AAA-хит для PC мирового уровня (Assassin's Creed, Crysis, Gears of War). Если же сопоставлять бюджеты наших и зарубежных компаний, вот вам для примера соотношение: стоимость разработки одного только Assassin's Creed (около $20 млн.) составляет примерно половину суммарного бюджета всех отечественных



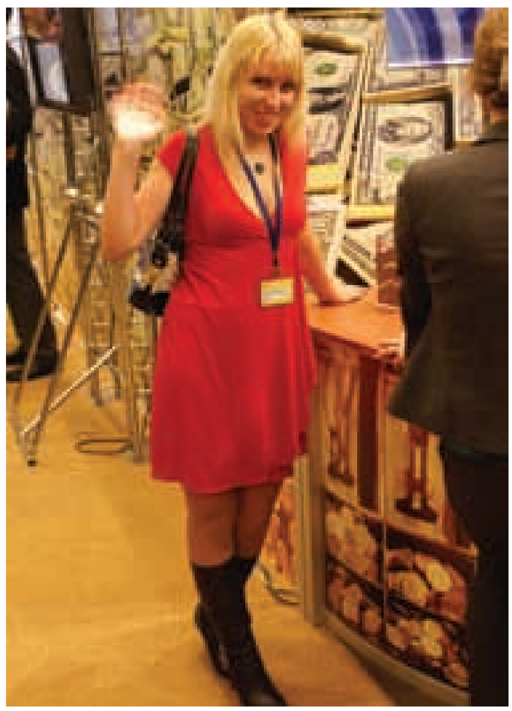
Сотрудники «СИ» облачились в специальные костюмы, которые не смогла поглотить никакая «вомгла».

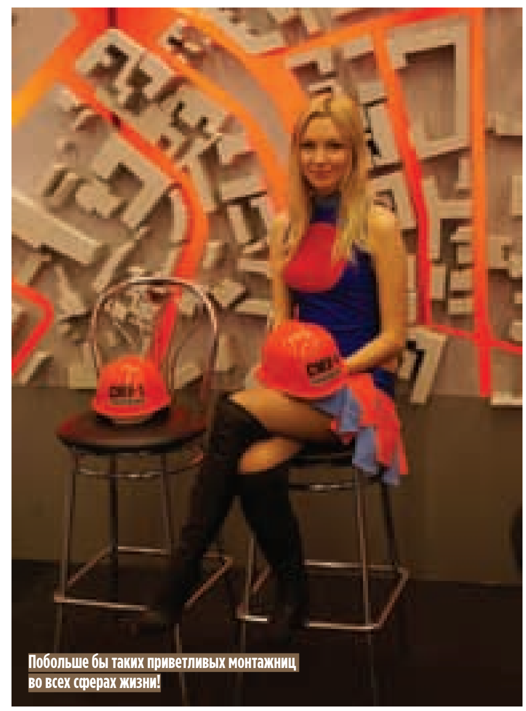

Под защитным покровом «Операции "Багратион"» встретились современность и не очень отдаленное прошлое.

Технологических новинок на прошедшей выставке было мало, и разглядеть скромные стенды с ними среди пестрых и необычных палаток и подиумов было сложно. Но одна задумка невольно приковывала внимание. Внешне напоминающее облегченный «шлем виртуальной реальности» (но без очков) устройство, разработанное компанией ruCap, позволяет смещать изображение на экране в соответствии с положением головы зрителя, надевшего «шлем» и прикрепившего датчики к монитору. Эффект напоминает разглядывание первых голограмм в Политехническом музее – у плоской картинки неожиданно появляется объем. Отличие одно, но существенное – современные мониторы способны выдавать куда более красочную картинку, чем первые монохромные голограммы. Необычную опцию уже добавили в некоторые игры – в Sledgehammer и Death Track, например. Любопытно, какие еще области применения найдет новая технология.



Тем, кто не восславил Цезаря по доброй воле, Nekki посылала девушку с вилами.




Побольше бы таких приветливых монтажниц во всех сферах жизни!

Лауреаты KRI Awards 2008

Лучшая компания-разработчик:	Nival Online
Лучшая компания-издатель:	«Акелла»
Лучшая компания-локализатор:	«Новый Диск»
Лучшая зарубежная игра:	Granado Espada
Лучшая игра для игровых консолей:	«Приключения капитана Блада»
Лучшая игра для портативных платформ:	Robocalypse
Лучший дебют:	Moscow Racer
Лучшая игра без издателя:	«Три Богатыря»
Самый нестандартный проект:	«Симбионт»
Лучший игровой дизайн:	«King's Bounty. Легенда о рыцаре»
Лучшая игровая графика:	«S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо»
Лучшая технология:	Dagor Engine 3.0
Лучшее звуковое оформление:	Sublustrum
Лучшая экшн-игра:	«Коллапс»
Лучшая стратегическая игра:	«Операция "Багратион"»
Лучшая ролевая игра:	«King's Bounty. Легенда о рыцаре»
Лучшая приключенческая игра:	Sublustrum
Лучшая игра-симулятор:	IL-2 Sturmovik: Birds of Prey
Лучшая онлайн-игра:	«Аллоды Онлайн»
Лучшая casual-игра:	«Веселая ферма»
Приз от прессы:	Дмитрий Гусаров
Приз от индустрии:	Андрей Кузьмин
Приз зрительских симпатий:	«King's Bounty. Легенда о рыцаре»
Лучшая игра:	«King's Bounty. Легенда о рыцаре»

студий за целый год. Нет достойного финансирования – не будет и качественной игры, это правило действует как в США, так и в России, и даже в Китае (к примеру, в «дочурке» Epic Shanghai, работающей над артом к Gears of War 2, одни из самых высоких зарплат в отрасли). А продажи сделанного на голом энтузиазме «шедевра» вряд ли смогут обеспечить достойный бюджет следующей разработке. Получается замкнутый круг, выбраться из которого только за последние полгода не сумели несколько крупных российских студий-разработчиков – Psycho Craft Studio («Корпорация Э.Л.И.Т.А.»), Primal Software («Глаз Дракона», «Осада»), CG Seven (аутсорс-студия высшего звена, сотрудники которой работали в свое время над проектами для EA, Activision и Blizzard)… Впрочем, справедливости ради заметим, что студий во всем мире закрывается не меньше (показателен пример Iron Lore, которая, несмотря на солидный успех своего дебюта Titan Quest, не смогла найти финансирование для нового проекта и была закрыта). И окупаются на Западе далеко не все игры, даже имеющие бюджеты, исчисляемые семизначными числами.

Но гораздо важнее понимать то, что происходит сейчас в умах наших разработчиков. А там абсолютная полярность мнений – многих «мгла» ударила как по кошельку (средние зарплаты в игровой индустрии практически приравнялись к зарплате машиниста метро, но у тех хоть есть профсоюз!), так и по мотивации, но, слава Богу, у кого-то до сих пор внутри горит «пламенный мотор». И минувшая КРИ наглядно подтвердила – есть еще порох в пороховницах у тех, кто, несмотря ни на какие «вомглы» и «кризисы», продолжает вкладывать душу в разработку и делать действительно игры своей мечты. Получившая на церемонии КРИ Awards 2008 рекордное количество наград (пять, в том числе за «лучшую игру» и приз зрительских симпатий) «King's Bounty. Легенда о рыцаре» – тому прекрасный пример. Мастера из владивостокской Katauri Interactive создали настоящий бриллиант и заставили говорить о своем творении во время общемирового ажиотажа, связанного с выходом GTA IV (что, поверьте, дорогого стоит).

Если считать российскую игровую индустрию чем-то вро-

де гигантской машины, то последняя КРИ показала – ее ход наконец наладился. Все пробные пуски ключевых узлов – «первая консольная», «первая игра в стиле анимэ», «первое продолжение именитого сериала», «первая казуальная», «первая ММО» – прошли успешно еще в предшествующие годы, все лишние детали были благополучно изъяты из механизма, и нынешняя конференция из праздника превратилась в деловое мероприятие, где взрослые люди собираются, чтобы поделиться опытом и рассказать, как у них все хорошо.

Ведь и правда – хорошо! Игры с непростой судьбой – «Приключения капитана Блада», Disciples III – наконец-то обрели достойных разработчиков и издателей. Вышли долгожданные King's Bounty (бережем традиции!) и «Тургор» (поддерживаем артхаус!), обе, как на подбор, в коллекционных изданиях «со смыслом». А что не вышло, то и не завяло – несмотря на названия, ни «Анабиоз: Сон разума» от «1С», ни «Коллапс» от «Буки» не впали в спячку и не потерпели крах. Прирастают дополнениями S.T.A.L.K.E.R., «XIII век» и «В тылу врага 2». Сергей Орловский рассказывает всем желающим, как заработать миллион (главное – хорошо представлять себе, чего ты хочешь добиться), разработчики «Пенумбры» – как вдвоем сделать хорошую игру и продать ее продюсеру, а Сергей Климов – «как получать удовольствие и хорошо зарабатывать, занимаясь разработкой и изданием видеоигр».

Однако, если понимать под мглой не беспросветную тьму, а серенький туман, то он, как говорится, имеет место быть. Конференция получилась скучная – мнение не только журналистов, но и многих разработчиков. Творческий опыт, видимо, был передан сполна на прошлых КРИ, и теперь остались только технические детали. Даже из зарубежных гостей нынче, помимо практически родных весельчаков Винса Дези и Левелорда, пригласили Часа Бойда, разработчика структуры программного обеспечения из «Майкрософт», который честно поведал слушателям о тонкостях и перспективах DirectX. Безусловно, уметь обращаться с инструментарием и знать его возможности надо, но виртуозного владения DirectX недостаточно, чтобы продукт,

КРИ показала – ход гигантской машины российской игровой индустрии наконец наладился.



Сергей Орловский мыслит позитивно, чего и всем желает.

Цифровые баталии в «Космосе»: Dominance War III на КРИ 2008

Администрация КРИ в сотрудничестве с DTF.RU любезно выделила отдельный стенд для «Галереи Dominance War III». На 16 кв. м. были вывешены лучшие работы наших соотечественников, представленные на международном конкурсе трехмерного моделирования. Галерея оказалась достойна общего уровня конференции, а посмотреть на произведения русских авторов приходили не только художники и дизайнеры, но и люди, далекие от слов Zbrush и «нормал-мэп» – мы видели на стенде и продюсеров из ведущих отечественных компаний, и красивых девушек в причудливых нарядах, и множество иностранцев, которые порой удивлялись уровню современного отечественного искусства (в том числе и легендарные поляки из The Witcher Team). Некоторые особо впечатлительные персоны даже возжелали забрать несколько плакатов себе. «Страна Игр» выступала в качестве информационного спонсора Dominance War на протяжении всего соревнования, и в следующем номере журнала вас ждет материал о его итогах, которые подводятся как раз в то время, пока вы читаете эти строки.



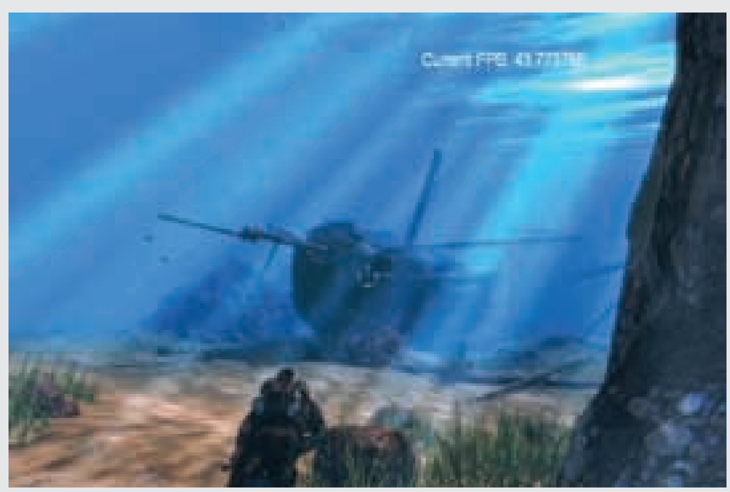
Галерея Dominance War показала – красивые девушки бывают и с рогами.



Симбионт

Платформа:	PC
Издатель:	«Бука»
Разработчик:	Targem
Дата выхода:	III квартал 2008 года

Герой игры, житель разрушенной пришельцами Москвы, обнаруживает в себе способность ассимилировать гены захватчиков, приобретая различные полезные способности (прокачиваться предлагается, решая казуального вида головоломки «расставь гены в цепочку»). Нас ждут сражения с пришельцами и людьми с применением холодного и огнестрельного оружия, а также, разумеется, боевых мутаций; закрученный сюжет и визуализация всех генетических изменений, что выпадут на долю героя. В представленной на КРИ версии порадовали монстры-фонарики, этакие Luxo Senior, слепящие своими вспышками, и явная дифференциация врагов по способу уничтожения – одних проще зарубить, других застрелить. Конкурент BioShock? Не уверены, но сходство бесспорно.



Underwater Wars

Платформа:	PC, Xbox 360
Издатель:	не объявлен
Разработчик:	Biart
Дата выхода:	2009 год

Увы, широкая аудитория не приняла предыдущий проект студии Biart, без лишнего хвастовства названный ими «единственным в мире симулятором дайвинга». Отчасти виной была маргинальная тема, отчасти – не лучшим образом поданный сюжет и шершавый интерфейс. Новая игра команды посвящена уже не мирным дайверам, а подводному спецназу, борющемуся, как водится, с глобальной угрозой. Изначально большая часть действия также должна была проходить под водой, но требования рынка заставили выпустить «морских котиков» на сушу и даже снабдить их реактивными ранцами. Разработчики обещают, что в ближайшее время научат героев и их противников укрываться за препятствиями не только на суше, но и под водой. И то сказать – какой нынче TPS без подобных пряток?



Disciples III: Ренессанс

Платформа:	PC
Издатель:	«Акелла»
Разработчик:	.dat
Дата выхода:	III квартал 2008 года

«Готичная» родственница Heroes of Might and Magic вечно терялась в тени своей старшей более популярной сестры. Но нынче между сериями «Героев» выдалось затишье, в котором звездочкой мелькнула лишь новая King's Bounty, так что у фанатов пошаговых фэнтези-стратегий Disciples III будет нарасхват. Красоты от великого Anry, серьезно переработанная механика (теперь отряды могут передвигаться во время боя!) и «фирменный стиль повествования» не оставят в равнодушным ни одного поклонника меча и магии.



Богдан Габелко, художник Nival Online, и его удивительной красоты Богиня. В настоящее время он создает персонажей для грядущих «Аллодов Онлайн».



Три богатыря

Платформа:	PC, Xbox 360
Издатель:	не объявлен
Разработчик:	Cats Who Play
Дата выхода:	2008 год

Выйди игра чуть пораньше, обязательно попала бы в наш «клюквенный» спец. Верные заветам студии «Мельница», Cats Who Play мешают в сценарии исторические отсылки и словесные анахронизмы. Верные заветам Blizzard, разработчики предлагают на наш суд трех героев с принципиально разными способностями – стрелка Алешу, бойца Илью и прыгуна с шестом Добрыню «Mr. Good» Никитича. На КРИ можно было лично порулить каждым из них, а также узнать, что будет, если одновременно использовать зверобой (замедляющий врагов) и скипидар (ускоряющий героя). Заверяем – эффект покруче, чем в «Матрице».



В этом году коллектив Booth babes оказался неожиданно скромным. Поредевший строй профессиональных красавиц позволил разглядеть обычных участниц конференции.

сделанный с помощью этого API, можно было назвать игрой!

Как же обстояло дело на КРИ с идеологией геймдева? Главные визионеры индустрии Андрей «KranK» Кузьмин и Николай Дыбовский, подведя итоги своего полугодового диалога об играх статьей «Неформальный разговор: не хлебом единым» на сайте DTF, взяли тайм-аут и на КРИ с докладами не выступали. Впрочем, Дыбовский после выхода «Тургора» вообще отошел от разработки и удалился в пустынь – как говорят приближенные, чтобы набраться сил для новых свершений. Кузьмин же на КРИ присутствовал, но – как тень себя прошлого, словно ему таки удалось воплотить в жизнь программу-максимум «Убей себя», заявленную в комментариях к диалогу с Дыбовским. Цитируем: «Многим сейчас надо преодолеть сингулярную планку, изменить себя очень сильно, это вполне можно интерпретировать как смерть». Заглянув в глаза гуру геймдевелопмента, можно было отчетливо услышать хруст этой самой сингулярной планки, морозное потрескивание, как в «Анабиозе».

Кто же пришел на смену «сновидцам» и «неспящим»? «Мгла» влияет на разработчиков двойственным образом. Под воздействием воображаемых сцен вселенской гибели на свет появляются мрачные миры Sublustrum или «Виртуального мертвуария» (www.mertvyak.ru). На широких просторах последнего каждый желающий может похоронить кого угодно. А потом всласть поиздеваться над могилкой. Однако творчество – процесс позитивный, даже «начав за упокой», не все способны продержаться и не кинуться продолжать «за здравие». Во всяком случае, не разработчики «Мертвуария»: и вот уже безрадостный MMO-погост обрастает живыми обитателями, социальной сетью, обзаводится собственным трактиром и окончательно преодолевает первоначальное впечатление «здесь все умерли».



Majesty 2. The Fantasy Kingdom Sim

Платформа: PC
Издатель: «1С»
Разработчик: «1С: Ino-Co»
Дата выхода: I квартал 2009 года

Лейтмотив рассказа о новой версии культовой стратегии с непрямым управлением можно обозначить так: «Будет все то же самое, только лучше». Больше «флагов», задающих действия героев, больше высокоорганизованных злодеев, новые классы и возможность менять их с ростом уровня, супер-удары, новая динамика игры. Зрители презентации не согласились с разработчиками лишь в одном. По мнению создателей, то, что игра способна долго и успешно «играть сама в себя» – это минус, а по мнению зрителей – плюс. Впрочем, разработка находится на стадии технического демо, поэтому возможно, что к выходу (который намечен в следующем году), разногласия будут улажены.



В последние мгновенья выставки даже самые таинственные стенды буднично разобрали и свернули в трубочку.



Брутальные детали на стенде «Буки» раскрывали лицо компании с неожиданной стороны.

Авторы издаваемой «Новым Диском» Sublustrum пока держатся выбранной мрачной линии. Не в последнюю очередь потому, что подпитывают себя тревожной музыкой собственного сочинения (концерт которой прошел в рамках КРИ). Но увы, Sublustrum не избежала беды, описанной Михаэлем Саминым (которого мы в прошлом номере нечаянно назвали Мишелем) – дабы вписать игру в рамки жанра adventure, ее шпигуют головоломками, зачастую ломающими повествование и вызывающими у игрока совсем не те эмоции, которых ожидают от него авторы.
На смену проектам необычным пришли проекты крепкие (о них читайте во врезках). Пресыщенные журналисты вежливо выражали одобрение запоздалым сиквелам, русским биошокам, годофварам и ворлдофваркрафтам, а простые геймеры... а простых геймеров на конференции не было. Некому было набивать сумки халявой, тырить на стендах мышки и фоткаться в обнимку с «будочницами» (которых, по старинке, все равно пригласили, хотя и в меньшем количестве). О Zadrotus Vulgaris читали доклады, но предмет изучения отсутствовал перед глазами. Кому-то это понравилось – тише стало и спокойнее, но многим будто чего-то не хватало. Увы, поделив индустрию



Аллоды Онлайн

Платформа: PC
Издатель: Nival Online
Разработчик: Nival Online
Дата выхода: I квартал 2009 года

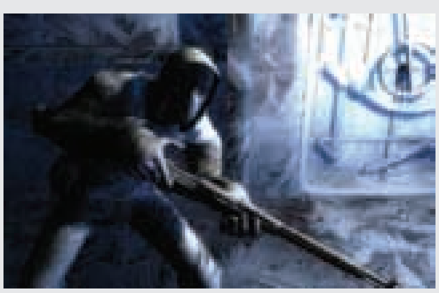
Вплоть до последнего времени игры о придуманном «Нивалом» мире Аллодов были в основном посвящены жизни на парящих в астрале островах, и не очень вдавались в подробности того, как происходит перемещение между ними. Однако в массивно-многопользовательском продолжении сериала именно путешествия (и сражения) на астральных кораблях – ключевая фишка. Уроки «Пиратии» не прошли даром. «Можно грабить корованы», – радостно заявили ниваловцы на презентации. Еще, если верить той же презентации, можно убивать троллей и обстреливать вражеские замки из катапульт. Враждуют у нас тоталитарная Лига и свободолюбивая Империя... или наоборот? Названия противоборствующих коалиций абстрактны, хотя авторы уверяют, что игра специально выточена под русскую душу. Тут мы согласимся – какой же русский не любит халявы? А «Аллоды Онлайн» будет сделана по приятной модели «играем бесплатно, а за деньги докупаем «имиджевые» предметы либо ускорители прокачки».



Sunset

Платформа:	PC
Издатель:	не объявлен
Разработчик:	Autumn Games
Дата выхода:	не объявлена

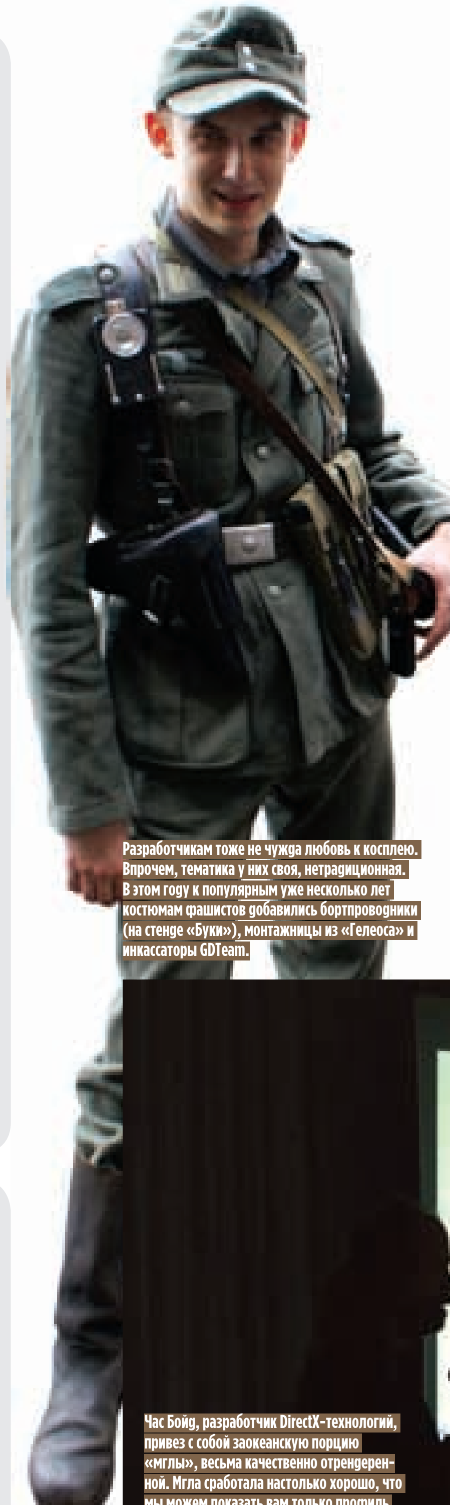
Егор Резенов, представляющий в одном лице весь коллектив Autumn Games, готовит сюрприз специально для тех, кто по-прежнему сохнет от неразделенной любви к Weighted Companion Cube. Герой его игры-головоломки вооружен специальным устройством, способным аннигилировать и порождать из ниоткуда множество самых разных геометрических тел. В том числе великолепно сложенные, блестящие всеми гранями кубы, мечту поклонников Portal. Правда, сам автор утверждает, что к творению Valve его головоломка не имеет никакого отношения. В ней совершенно другой принцип решения пространственных задач. Дело в том, что, по задумке Егора, «пушка» игрока способна засосать в себя и потом извергнуть в виде геометрических тел определенное количество вещества. Размер этих тел (собственно, кубов и сфер) определяет способы их использования. Еще «пушка» умеет создавать участки пространства, в которых не действует гравитация. Изнутри этой аномалии можно, например, развалить преграждающие дорогу стены из блоков. Автор намерен населить уровни монстрами, несколько более подвижными и ловкими, чем турели на службе у GLaDOS. Придя на КРИ независимым разработчиком, Егор получил на выставке предложение от издателя. Все любители кубов-компаньонов заранее заготавливают тортики.



Анабиоз: Сон разума

Платформа:	PC
Издатель:	«1С»
Разработчик:	Action Forms
Дата выхода:	весна 2008

Об игре было известно уже давно, но взглянув на нее теперь, после выхода BioShock, все вдруг хором начали говорить, что, мол, похоже. Хотя, казалось, бы, чем? Там протекающий подводный город, ар-деко и мутации, тут замерзший ледокол, соц-сюрреализм (этакая обескиченная You Are Empty) и постоянная борьба с холодом. Хотя сюжет, пожалуй, и схож – герой (в «Анабиозе» мы управляем метеорологом Александром Нестеровым), попадая в замкнутый мирок, давно оторвавшийся от «большой земли», оказывается в самом центре конфликта между его обитателями. Понять, что случилось, и выбраться на свободу – первоочередные задачи ученого. Попутно ему придется разбираться с собственными интерактивными глюками, ретроспективно участвуя в важных эпизодах из жизни корабля от лица представителей его команды.



Разработчикам тоже не чужда любовь к косплею. Впрочем, тематика у них своя, нетрадиционная. В этом году к популярным уже несколько лет костюмам фашистов добавились бортпроводники (на стенде «Буки»), монтажницы из «Гелеоса» и инкассаторы GDTeam.

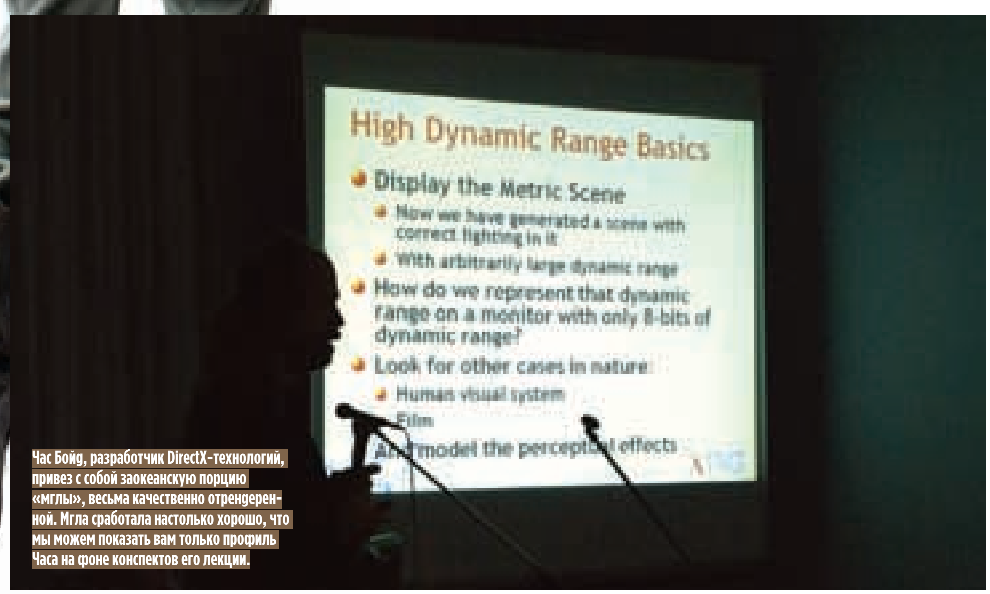


Метро 2033

Платформа: PC, PlayStation 3

Издатель:	не объявлен
Разработчик:	4A Games
Дата выхода:	IV квартал 2008 года

Один из разработчиков «Метро 2033» нашел нас в кулуарах и немедленно запустил ролик игры... на мобильном телефоне. Презентация, возможно, не самая эффектная, но интригующая. Действие игры происходит в московском метро, ставшем после глобальной катастрофы одним из последних оплотов выжившего человечества, борющегося с ужасными мутантами. В игре, создаваемой по мотивам популярного романа Дмитрия Глуховского, упор делается на кинематографичность (работа актеров озвучки впечатляет уже в трейлере) и сильную сюжетную составляющую, хотя не обойдется и без побочных заданий. Еще нам рассказали про замечательное духовое ружье, в котором придется вручную поддерживать нужное давление воздуха, подкачивая его в баллон. Такой вот пневмопанк.



Час Бойд, разработчик DirectX-технологий, привез с собой заокеанскую порцию «мглы», весьма качественно отрендеренной. Мгла сработала настолько хорошо, что мы можем показать вам только профиль Часа на фоне конспектов его лекции.

на парадный «Игромир» и деловую КРИ, дэтээфовцы забыли, что в каждом разработчике живет внутренний потребитель, который в отсутствие потребителя внешнего тоскует и хиреет (не мы сказали – Александр Зорич). Так или иначе, планку в 3000 рублей за билет (2000 – по предварительной регистрации) зеваки то ли не осилили, то ли правильно поняли, что им там «не нальют». В переносном, разумеется, смысле. В буквальном – наливали всем и охотно. И участники были рады, избавившись от давления толпы, отвлечься от тревожных дум за стаканчиком горячительного напитка. В конце концов, КРИ – это возможность не только поделиться опытом с другими, но и просто пообщаться в неформальной обстановке. Две головы, как говорится, лучше – не зря же объединились Activision и Blizzard или, если брать пример из российской действительности, онлайн-гиганты, основавшие холдинг Astrum Online. Хотя, конечно, с появлением доступного инструментария хороший шанс показать себя появился у одиночек и небольших команд, которые могут «выехать» за счет сокращения расходов на разработку (дружно обращаем взоры в сторону Егора Резенова и его проекта с символичным названием Sunset).

Наконец, конференция хороша еще и тем, что позволила, прежде всего, самим авторам докладов оторваться от рабочей рутины, четко сформулировать для себя насущные проблемы и попытаться наметить пути их решения для себя и других. Иногда, чтобы двинуться вперед, надо остановиться и оглядеться. Нынешняя КРИ выглядит как раз такой остановкой. Передохнули, собрались с мыслями – и в путь, господа. СИ



Морской охотник

Платформа: PC
Изгатель: «Акелла»
Разработчик: «Акелла»
Дата выхода: II квартал 2008 г.

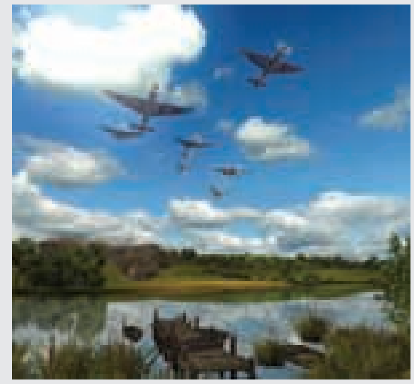
Редкая тема – торпедные катера Второй мировой. Редкий жанр – смесь стратегии и симулятора. Вы можете управлять всеми кораблями сразу или же встать на место простого матроса на любом из подвластных вам «охотников», будь то стрелок или рулевой. Переключаться между режимами допустимо в любой момент. Репутация «Акеллы» в морских делах известна всем, однако если раньше они создавали фантазийные проекты, то в «Морском охотнике» нам обещано все настоящее – реальные операции, реальные корабли, реальная физика.



Collapse

Платформа: PC
Изгатель: «Бука»
Разработчик: Creoteam
Дата выхода: июнь 2008 года

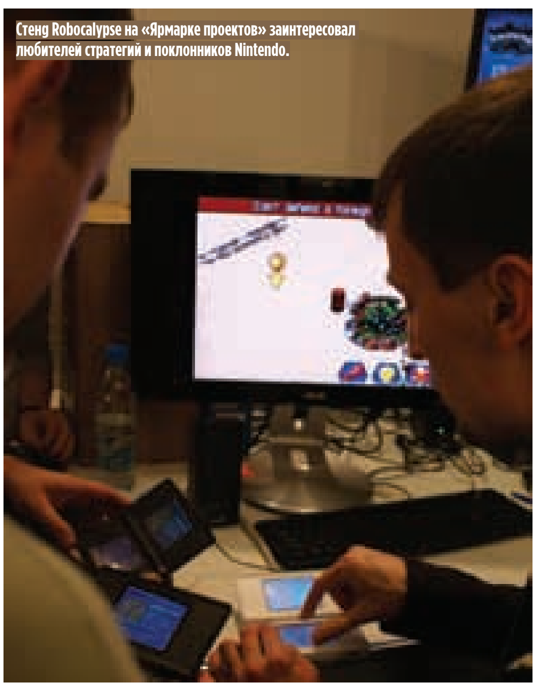
Герой «Коллапса» Родан оказывается вовлечен в войну кланов… то есть кланов на территории бывшей западной Европы, пораженной таинственной Аномалией. Перед нами украинская вариация на тему God of War или, если угодно, Heavenly Sword – меч главного героя меняет форму при выполнении различных комбо-приемов, то увеличиваясь в ширину, то распадаясь на два клинка, а то и вовсе превращаясь в цепь, как у Темного Принца. К сему прилагаются огнестрельное оружие, энергетические удары, а также красивые «фаталити» в битвах с боссами.



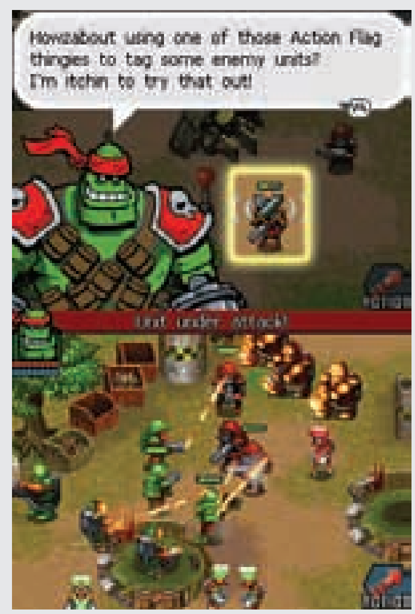
Операция «Багратион»

Платформа: PC
Изгатель: «Новый Диск»
Разработчик: Wargaming.net
Дата выхода: 2009 год

Любимые Алексеем Арбатским управление на уровне полков и «мораль» войск ждут нас в этой стратегии, посвященной знаменитой операции по освобождению Белоруссии от нацистского ига. Небывалой красоты графика и специальный «режим интерактивного кино» должны тронуть потаенные струны даже в негеймерских душах. Подробности из первых рук – в ближайших номерах «Страны Игр».


Стенд Robocalypse на «Ярмарке проектов» заинтересовал любителей стратегий и поклонников Nintendo.


Сверхпопулярная во всем мире Wii на КРИ заняла скромное место в проходе и популярностью не пользовалась. Возможно, потому, что разработчики пришли сюда не в игры играть.



Robocalypse

Платформа: Nintendo DS
Изгатель: не объявлен
Разработчик: Vogster
Дата выхода: весна 2008 года (США)

Помимо законного потомка, у Majesty появилась и внебрачная дочка. И где? – на Nintendo DS, где со стратегиями в реальном времени было, мягко говоря, туго. Вместо резиновой рамочки нам предлагают использовать «флаги действий» (узнаете?). Ткнув «флагом атаки» во врага или вражеское здание, мы заставим наши войска атаковать его, а с помощью «флага защиты» можно… правильно, организовать оборону. Дизайн и динамика действия живо напоминают о Z – пожалуй, самой популярной экшн-стратегии девяностых о негигантских роботах. А вот юмор здесь несколько другого разлива – сценарий пишет режиссер сериала про Губку Боба Сами-Знаете-Какие-Штаны. Впрочем, какие штаны у героев «Робокалипсиса», нам рассмотреть не удалось – возможно, шутки в духе приключений биопоролона и придутся здесь к месту.


На всех значимых мероприятиях конференции вело съемку Gameland TV.



Автор:
Хайди Кемпс

Guitar Hero IV



Приглашение от Activision на апрельский эксклюзивный пресс-показ Guitar Hero IV застало нас врасплох. Слухи о четвертом выпуске популярного музыкального симулятора ходили и раньше, но мы не ожидали, что подробности выяснятся так скоро – на роль сцены для дебюта новинки прочили июльскую E3. Тем не менее, такой шанс упускать было нельзя, тем более, что «Страна Игр» оказалась единственным российским изданием среди приглашенных. И вот наша американская корреспондентка, Хайди Кемпс, помчалась на презентацию – в гости к студии Neversoft и на первую встречу с Guitar Hero IV.

Купив в 2006 году компанию RedOctane, которая занималась выпуском как самой Guitar Hero, так и специальных контроллеров, Activision стала полноправным владельцем одного из самых популярных игровых брендов на современном рынке. За счет успеха Guitar Hero III и Call of Duty 4 ей удалось в 2007 году обогнать даже Electronic Arts, отвоевав титул крупнейшего независимого издательства. Столь головокружительный взлет способствовал заключению договора о слиянии между Activision и игровым отделением Vivendi-Universal.

Но сказать, что у Guitar Hero все шло гладко, нельзя. Когда авторы первых двух выпусков, Harmonix, перешли под крыло MTV Games, Activision поручила разработку третьей части команде из Neversoft, сделавшей себе имя на сериалах Tony Hawk's Pro Skater и Tony Hawk's Underground. Neversoft музыкальными симуляторами раньше не занималась, и ее неопытность в этом жанре дала о себе знать. Самые расхваленные особенности Guitar Hero III – увеличившееся число мастер-треков и «ключевые поединки» с известными рокерами, к примеру, с бывшим гитаристом Guns'n'Roses, Слэшем – геймеры приняли тепло, однако хватало и критических отзывов. Игру раскпекали и за чересчур быстро возрастающий уровень сложности, и за отсутствие действительно свежих нововведений.

Вдобавок появился конкурент: Harmonix создала Rock Band – по сути ту же Guitar Hero, но с дополнительными инструментами-контроллерами. Хотя в Европе Rock Band стоит, как три с половиной Lost Odyssey, американцам она досталась за $170 (дешевле трех Lost Odyssey), и расхватали ее в Штатах достаточно быстро. «Чем же теперь ответит Neversoft, как обеспечит Guitar Hero IV титул королевы игрового рок'н'ролла?» – гадаю я, отправляясь в Санта-Монику, фешенебельный курортный пригород Лос-Анджелеса, где год назад проходила E3. Увы, посетить местный пляж не удается: мой путь лежит прямиком в Neversoft. Там должно состояться первое свидание европейской прессы с четвертым выпуском. «Вам точно дали правильный адрес? – недоверчиво интересуется водитель у сопровождающего группу представителя PR-службы Activision. – Там же только железнодорожная станция и пара зданий». Его заверяют, что адрес



На стенах красуются скейтборды с автографами профессиональных скейтеров, засветившихся в играх студии, но больше всего взгляд привлекают коллажи из фэнских писем, которые получали и продолжают получать разработчики.

верный, и мы отправляемся из Санта-Моники в другой пригород Лос-Анджелеса, Вудланд Хиллс.
Где угодно в США эта поездка заняла бы 20 минут, но здесь мы продираемся через пробки почти час (дорожное движение в «городе ангелов» немногим лучше, чем в Москве). Когда оказывается на месте, выясняется, чему так удивлялся шофер: студия обосновалась в здании, на котором не было ни табличек, ни надписей. Поблизости располагаются складские помещения и офисы других компаний, но в общем и целом на идеальное прибежище для геймдизайнеров район не походит.
Внутри мы сразу же сталкиваемся со Спайдерменом – вернее, его статуей в полный рост, закрепленной над входом. Встреча выходит немного грустной: Neversoft работала над «Спайдерменами» для PlayStation, которые были довольно высоко оценены критиками, но сейчас играми о Человеке-Пауке занимаются другие студии, и качество продуктов заметно упало. Справа, прямо над стойкой ресепшн, обосновалась каменная копия логотипа GUN – реклама вышедшего несколько лет назад экшна в духе вестернов.
Рядом, в стеклянной витрине, выставлены различные награды: от «Игра 1999 года» за оригинальную Tony Hawk's Pro Skater до призов за Guitar Hero III. На стенах же красуются скейтборды с автографами профессиональных скейтеров, засветившихся в играх студии, но больше всего взгляд привлекают коллажи из фэнских писем, которые получали и продолжают получать разработчики.
«Дорогая Neversoft, я считаю, что Тони Хок – потрясающий, а Человек-Паук – потрясающий вдвойне! – пишет какой-то восторженный поклонник. – У меня есть идеи, как сделать следующий выпуск Tony Hawk еще лучше. Вот мои предложения…»
«Привет, Neversoft, моя любимая игра – Tony Hawk's Pro Skater 3» – гласит следующее послание. – Мой учитель математики дал нам задание. Нам нужно выяснить, как математику используют в работе. Вы мне можете рассказать, как Neversoft использует математику, чтобы делать игры» (думаю, в Neversoft не отказались помочь).
В ближайшем коридоре обнаружились новые коллажи и композиции из наград, но меня останавливают раньше, чем я успеваю все сфотографировать. «Мы просто беспокоимся, что вы разведаете наши секреты», – пошутили сотрудники.
Через пару минут нас проводят в комнату, где уже ждут ведущий дизайнер Алан Флорес (те же обязанности он выполнял во время разработки GH3), автор табулатуры Брайан Марвин (тоже ветеран GH3, «а еще прекрасный певец и барабанщик», как его отрекомендовали в RedOctane) и «здешний эксперт по ударным» Энди. На стене, посреди плакатов и конвертов от пластинок висит растерзанная гитара – несомненно, ее разбили во время одного из особо вдохновенных демотестов.
Тут же стоит гигантский телевизор с подключенными к нему Xbox 360 и PS3. Вблизи грудой навалены разнообразные контроллеры, но не они привлекают всеобщее внимание, а барабанные установки внушительных размеров: опытный образец будущего контроллера (да, в GH IV будут барабаны!) и профессиональный набор ударных Roland MIDI. Последний используется специально для тестирования четвертой части. Хотя опытный образец является рабочим, нас предупреждают, что в действии мы его почти не увидим.
«Нас он еще не вполне устраивает, – поясняет пиарщик RedOctane. – Финальная версия будет выглядеть примерно так же, но сам инструмент еще нуждается в подгонке».
Снимать на камеру или фотографировать происходящее на экране во время показа игры не разрешают. Дело в том, что демонстрируется пока еще сырая (пре-альфа) версия, и в ней хватает графических багов. Отсутствуют и многие элементы меню – их заменяют временные значки. Нас ждет знакомство с вариантом для Xbox 360 –



пока наиболее проработанным. Также запрещают разглашать названия всех ансамблей, чьи песни будут звучать в демо, но о четырех рассказать позволяют: запланированы композиции The Eagles, Van Halen, Linking Park и Sublime. Какие именно – пока секрет. Зато Алан Флорес охотно делится сведениями о барабанной установке. «В отличие от других контроллеров подобного толка, она учитывает силу удара. Для знатоков добавлю: это практически слегка уменьшенная MIDI-установка, которая передает информацию об ударе через встроенный контроллер». Он показывает на профессиональный набор: «Эта штука регистрирует сведения о нотах и том, как вы бьете по барабану, в MIDI формате, прогоняет их через контроллер для Xbox 360, и так они распознаются игрой». Флорес так же подчеркивает, что и ударные, и новые гитары будут беспроводными.

«Мы создали такую барабанную установку, которая отличается повышенной прочностью, но при этом производство ее обходится дешево, – продолжает Алан. – Пока мы еще работаем над тарелками и педалями. Вся конструкция производит на удивление мало шума, а сами барабаны более отзывчивы – почти как настоящие. Это именно то, чего мы добивались: уменьшить грохот, увеличить отдачу, - одним словом, усилить правдоподобность».

Он показывает на вторую тарелку: «Видите, мы заодно сделали на один инструмент больше, чем *кое-кто*. Я не уверен, видели ли вы уже их установку, потому что вы европейцы, а значит, вряд ли сможете себе ее позволить». Тут раздается дружный смех и Флорес уточняет, что на контроллере от Neversoft будет легче играть левшам, так как хай-хэт тарелка поднята повыше. Вдобавок предусмотрена крэш тарелка. «Начнете бить по обеим тарелкам как сумасшедшие – наберете Star Power в игре, - поясняет Алан и поворачивается к консолям. – А сейчас мы зададим этим барабанам жару!»

Клавиши нажаты; открывается меню Quickplay с пятью новыми песнями, которое, как нам вновь напоминают, в финальной версии будет выглядеть совсем иначе. Энди садится за ударные, Алан отвечает за гитары, а Брайан берет микрофон (тот подключен к консоли через USB). Самая первая композиция – песня начала восьмидесятых – давно стала классикой для любителей рока. Виртуальная группа занимает места на сцене и внизу экрана появляются три различных столбца с нотами – первый и третий для гитар, средний – для барабанов. Вверху же побежала строчка со стихами – на манер Singstar. По звучанию мелодии вскоре становится понятно – это не кавер, а мастер-трек от оригинального исполнителя, причем превосходно записанный. Разработчики преодолевают испытание пусть и не без огрехов, но довольно легко (я бы забеспокоилась, если б авторы GH IV сами не знали, как в нее играть!)

Второй трек, который нам продемонстрировали, оказывается более современным: альтернативный рок конца 90-х. Исполняющая его группа уже появлялась в Guitar Hero, но впервые представлена именно этой – одной из самых популярных – песней. И тоже сыгранной авторами! Надо же, уже две оригинальных записи подряд!

Но по-настоящему удивляет нас третий трек. До сих пор сериал Guitar Hero был верен рок-музыке, а также ее различным поджанрам: металлу, альтернативе, панк-року и т.д. Однако на экране появляется имя известной поп-группы и название песни, которая стала практически легендарной! Дело ясное: отныне Guitar Hero собирается расширить список охваченных музыкальных направлений. Но самое веселье еще впереди – виртуальный солист вдруг начинает очень узнаваемо двигаться. И вновь перед нами – оригинальная запись.

Последний показанный нам трек оказывается произведением известного металлиста. Его работы также уже использовались в предыдущих выпусках Guitar Hero, но именно эта песня – еще нет. Как вы догадываетесь, и она записана автором. Я начинаю гадать, что замышляют в Neversoft и готовятся ли они сделать какое-то заявление насчет числа мастер-треков в GH IV.

Разработчики устраивают небольшую передышку; нам же предлагают самолично испытать прототип. «Мы хотели, чтобы ударные были отзывчивыми и в то же время не гремели», - повторяет Алан, когда я берусь за палочки и пару раз от души стучу по барабанам. Тут же ощущается отдача – как будто я играю на настоящей установке. «И заметьте, никакого грохота! - продолжает он. – Вы точно не перебудите своими ударами соседей (*разве что музыкой.* – Прим. ред.). Барабаны полностью складные и представляют собой единую конструкцию, вам не придется каждый раз собирать установку из 4-5 частей. Ее очень легко хранить и пере-

возить. Кроме того, вы сможете настроить под себя определенные параметры вроде высоты и угла наклона».
Следующей особенностью Guitar Hero IV, которую нам демонстрируют, становится кастомизация внешнего вида героев (и не только их). К слову, старые знакомцы, Пандора и Клайв Винстон, вернутся в игру: разработчики пошли фэнам навстречу.
Алан открывает первый набор меню, и на экране появляется огромное число опций. Сперва он решает приодеть свою героиню-рокершу и начинает перебирать наряды. Они сгруппированы по различным музыкальным жанрам и стилям: для готов, для металлистов, для панков, для поп-исполнителей и так далее. «По мере прохождения игры вы будете зарабатывать деньги, и на них покупать новую одежду, но уже в начале вас обеспечат довольно обширным гардеробом. Кроме того, наряды вы получите и за успешные ключевые представления в Career Mode. Как вы видите, у нас все костюмы распределены по жанрам, но это не значит, что вашему персонажу запрещено носить одежду других стилей или что он не сможет, скажем, облачиться в брюки из рокерского комплекта и куртку поп-певца»
Далее Алан берется за пластическую хирургию. «В самом свежем выпуске сериала Tiger Woods от EA просто отличный генератор персонажей. Лепка черт лица, их деформация, изменение скелета – эти опции по моделированию героев реализованы на пять с плюсом, – словоохотливо поясняет он. – Так что когда мы позаимствовали режим создания героя из Tony Hawk, мы хотели помериться силами с Tiger Woods и предложить свою систему создания лиц, которая оказалась бы не хуже». Первыми на очереди оказываются возрастные изменения: одним движением Алан превращает мягкие, почти детские черты героини в более жесткие, взрослые. Затем появляются морщины, складки и обвисшая кожа – барышню можно сделать хоть развеселой старушкой-металлисткой!
Дальше настает очередь черепа (Алан меняет соотношение тела и головы), щеки (в какой-то момент наша подопечная уподобляется белке, набившей рот орехами), челюсть, носик («Давайте дадим ей нос Умы Турман!»), губы (изменять разрешено как размер, так и степень пухлости) и глаза. Выбрав цвет волос и радужки, Алан показывает нам, как еще придать героине индивидуальных черт. «В Tony Hawk's Underground 2 и Tony Hawk's American Wasteland у нас была система создания логотипов. Вы создавали логотип и при помощи баллончика с краской ставили его повсюду. В Guitar Hero IV мы развили эту концепцию: вам удастся раскрасить лицо персонажа. Вы сможете накладывать различные изображения слоями, а в будущем мы, наверное, даже добавим



шрифты и надписи. Очень напоминает Photoshop».
Картинку позволено сохранить, а затем использовать для украшения гитары, обложки альбома или как логотип группы. Предусмотрен обмен рисунками с другими игроками.
Затем приходит черед фигуры. Изменив рост девушки, Алан сообщает: «Эй, парни, ей и грудь можно менять!» (все представленные размеры, впрочем, не выходят за рамки реализма). Разумеется, не обошлось без татуировок: их предлагается наносить так же, как и краску на лицо. «Я могу рисовать бодиарт и татуировки, менять их форму, размер, цвет, степень прозрачности, зеркально отобразить их, передвинуть, наложить поверх другой слой – словом, делать все, что угодно».
Снова отображается основное меню. «Этой опции в билде пока нет, – сетует Алан, – но вы сможете менять заставочную анимацию для своего героя, а также сценки для победы и провала. Помните, как иногда гитарист после проигрыша с отчаянья хватает свой инструмент и разбивает его вдребезги? У нас таких анимаций будет пять или шесть – на выбор».



Затем появляется меню выбора цвета кожи – от естественных тонов до неправдоподобных, вроде различных оттенков синего и зеленого (на случай, если кому-то захочется играть за фиолетовую старушку-металлистку). Гитары же разрешается не только украшать картинками, но и создавать с нуля: выбирать конструкцию корпуса (представлены самые невообразимые формы), лакировку, вид головы и грифа. «С дизайнами нам помогал парень, который с ума сходит по гитарам. Что называется, настоящий гитарофил. Он придумал большинство опций для этого режима. Но нам пришлось попросить его немного сдержать фантазию, потому что он изобретал совсем безумные вещи, вроде пятидесяти схем расположения колков. Это уж слишком, вам не кажется? Так и места на диске не хватит! Да и никто из наших бетатестеров не жаждет испытывать подобные штуки…» – замечает Алан и тут же добавляет, что на кастомизацию внешнего вида прочих виртуальных инструментов в Neversoft также не поскупились. Не забыт даже микрофон солиста. И само собой, поменять удастся даже декорации для выступлений.
Впрочем, наше знакомство с GH IV режимом создания персонажа (create-a-rocker) не завершается – на десерт разработчики приготовили самую интересную «фишку» грядущего симулятора. Режим Music Studio характеризуется Аланом как «игра в игре». Гигантский, со множеством опций, он позволит геймерам записывать собственные треки для Guitar Hero. Его появлением мы обязаны фэнским онлайновым сообществам по Guitar Hero. Пронырливые хакеры вычислили, как рипнуть игру и заменить официальные композиции теми, что им больше нравятся. Создатели GH IV решили народных умельцев по судам не таскать, а взамен предложить фэнам то, чего они больше всего ждали, - студию звукозаписи в Guitar Hero и онлайновое хранилище файлов.
Алан представляет нам Трэвиса, одного из ведущих разработчиков Music Studio. Тот как раз прославился как один из вышеупомянутых хакеров. Он сконструировал устройство для записи звуковых сэмплов, которое задействовало гитару-контроллер. Посмотрев на его работу, руководители Neversoft предложили ему место в команде. Трэвис сотрудничает со студией со времен Guitar Hero III.
На экране какие-то техники сидят у звукового пульта, пока свежекастомизированные участники нашей группы разогреваются. Трэвис вызвал меню и выбрал опцию под названием Jam Over. «Этот режим позволяет вам выбрать один из нескольких инструментов. Сейчас, например, у меня включен звук ритм-гитары, и я могу играть аккорды. Могу взять электрическую гитару, могу – акустическую…» Действительно, каждый раз звучит различная музыка. «В Jam Over вы играете как бы поверх уже существующей песни из Guitar Hero IV. Когда вы выбираете композицию, тональность задается автоматически, и любой инструмент отлично впишется в мелодию. У нас есть и спецэффекты».
Он переключается на ведущую гитару. «В отличие от ритм-гитары, ведущая создана для соло. Тут необходимо играть понотно. И для этого мы записали сэмплы абсолютно всех нот с грифа гитар. Вам придется зажимать кнопки-лады, ударять по "струне" (strum bar) – в зависимости от того, что вы делаете, вы получите разные сэмплы. А если вы наклоните контроллер, - начинает он, дернув гриф гитары вверх, - вы подниметесь на октаву вверх. У гитары три октавы. Одновременно можно играть лишь в двух и мы позволим вам выбирать, какие задействовать: две верхних или две нижних».
Затем Трэвис берется за барабаны. С каждым взмахом сэмплы меняются. Варьируется как звук, так и его высота в зависимости от того, насколько сильным был удар. «Мы записали для GH IV пять различных сэмплов барабанных установок: от больших акустических до модерновых и заточенных под хип-хоп. Кроме этого, будет три разных набора ударных. Вы сможете переключаться между установками, нажимая на клавишу back во время игры. А если у вас какой-то контроллер подключен, но вы на нем не играете, то заметите, что его партия отсутствует в общей мелодии».
Трэвис продолжает: «Но это что-то вроде ознакомительного режима в самой Music Studio. Следующая, продвинутая ступень – Standard Recording Studio. Тут все очень похоже на Jam Over, но вам дается больше свободы. Нет фоновой песни, вы просто делаете то, что вам хочется».
«Впрочем, в Jam Over вам назначают определенную тональность, чтобы мелодия звучала хорошо при любых условиях. А в режиме звукозаписи вы сами задаете тональность. Можете даже создать собственную. Мы сейчас еще работаем над аккордами, но в финальной версии вам удастся сделать так, чтобы гитара звучала именно так, как вы хотите».
«Так что давайте включим запись и сыграем что-нибудь приятное». Пос-



С помощью Advanced Recorder пользователи смогут создавать композиции, которые здорово звучат. Или очень сложны для исполнения. Или просто порепетировать какие-то определенные риффы.

ле этой фразы Трэвис и Алан берутся за гитары и звучит «Smells Like Teen Spirit», песня начала 90-х. Причем звучит не вполне в духе эпохи и довольно фальшиво. «Притворимся, что нам понравилась наша музыка, – смеется Трэвис, – и сохраним то, что получилось, на жесткий диск Xbox 360. Теперь мы можем выбрать этот трек в игре и снова им насладиться». Он выбирает самодельный трек через меню Quickplay и запускает его. Цветные кнопки для гитарной партии появляются на экране одновременно с первыми тактами.
«Вроде неплохо, но стоило бы немного поднастроить табы. Вот мы и переходим к действительно продвинутым опциям». Трэвис возвращается в основное меню Music Studio, где выбирает Advanced Recorder.
«Эта программа – что-то вроде MIDI-секвенсера с очень специфическим инструментарием». Схема всех кнопок-табов к песне отображается на экране. «В этом режиме, в отличие от Recording Studio, я точно вижу, как будет выглядить нотный рисунок. Тут мы можем изменить количество ударов в минуту – сделать песню быстрее или медленнее, избавиться от каких-то отрывков, скопировать и продублировать их. Но пока давайте сделаем что-нибудь новое».
Пара меню назад, и Трэвис начинает работу в Advanced Recorder с чистого листа. «Сперва я покажу вам запись в реальном времени. У нас тут предусмотрена такая схема: те кнопкилады, что я зажму, соотносятся только с восьмыми нотами, – он указывает на индикатор и играет пару аккордов. – Также учитывается тот ритм, который я задал, – табы будут распределяться автоматически».
«Пошаговые записи предназначены для создания особо сложных нотных рисунков. Я сам устанавливаю, насколько друг от друга отстоят ноты, и когда я играю что-то очень быстрое, как сейчас и могу сбиться с ритма, программа все равно распределит табы правильно, в соответствии с заданной мной величиной».
«С помощью Advanced Recorder пользователи смогут создавать композиции, которые здорово звучат. Или очень сложны для исполнения. Или просто порепетировать какие-то определенные риффы. Вам удастся создать именно то, что хочется услышать, и тут стоит упомянуть о четвертой особенности Music Studio»
На экране появляется интерфейс в стиле iTunes. «Это GHTunes – сервис для публикации песен, которые записывают пользователи. Когда вы закачиваете сюда свои произведения, то можете указать их жанр, название. Да хоть в альбом их собрать и обложку состряпать! Рисунок к обложке создается в редакторе, похожем на тот, что используется в Create-a-Rocker».
«Когда вы скачиваете песни, все сведения – жанр, продолжительность, использованные треки – увидеть очень просто. Мы будем использовать систему пользовательских оценок на манер Amazon и Youtube, сделаем такие категории как «композиции дня» и «песни, которые играют, когда вы подключаетесь к службе». Мы также введем что-то вроде музыкальных чартов – списки самых популярных мелодий и их создателей». Трэвис пролистывает несколько тестовых треков. «Мы еще не закончили интерфейс, так что многое тут не работает, но видно, чего мы хотим добиться».
«Пятеро наших бетатестеров уже написали очень интересные композиции, так что наши надежды на качественный любительский контент пока самые радужные» – добавил Алан. У меня еще осталось время, чтобы задать команде несколько вопросов, – интервью вы прочтете чуть ниже.
Пока GH IV оставляет на редкость приятное впечатление. Хотя конкуренты сильны, RedOctane и Neversoft стараются вовсю, чтобы создать музыкальную игру, которая поразит поклонников впечатляющей подборкой песен и немыслимой раньше творческой свободой. Как признались авторы, они разгласили далеко не все секреты. На прилавках новинка появится осенью; я же пока с нетерпением жду, что еще припас для геймеров четвертый выпуск.

Алан Флорес,

ведущий дизайнер Guitar Hero IV отвечает на вопросы «СИ».



? Вы больше не работаете с Gibson; значит ли это, что прототипом гитары-контроллера для GH IV послужат другие модели? Снабдите ли вы его кнопками для спецэффектов, как это сделали авторы Rock Band?
Обязательно будет новая гитара, причем с такими возможностями, о-которых-пока-нельзя-говорить. *смеется* Да, на ней удастся исполнить кое-какие штуки, но подробностей я вам поведать пока не могу. Тем не менее, контроллеры от предыдущих выпусков полностью совместимы с GH IV. Однако свежие модели предоставят доступ к дополнительным функциям как в основном игровом режиме, так и в Music Studio.

? Высокая цена европейской версии Rock Band вызвала немало споров. Окажется ли Guitar Hero IV подешевле? И предложите ли вы геймерам полный комплект из всех инструментов?
Даже не знаю, наверное, европейская GH IV будет вдвое дороже американской, правильно? *смеется* Шучу. Пока мы не можем обсуждать цену, но наша цель – предоставить покупателю качественный продукт, который стоит тех денег, что мы за него попросим. Мы пока еще прикидываем, какие комплекты издадим, но скорей всего приготовим набор, куда войдет все, и базовый – «игра+один контроллер». Мы пока работаем над деталями: внешний вид упаковки, как мы все разложим… но я уверен, что без «супербандла» не обойдемся.

? Будут ли стандартные USB-микрофоны совместимы с GH IV? А микрофоны Singstar (для PS3-версии)?
Если микрофон стандартный, сложностей с ним быть не должно. Но с микрофонами Singstar дела обстоят немного иначе. У некоторых моделей был разъем USB и несколько «джеков», которые позволяли воткнуть два USB-микрофона в один порт. Не могу сказать точно, будут ли они работать, так как подобная схема нестандартна, и мы пока тестированием не занимались. Но мы обязательно их опробуем и оповестим покупателей. Микрофоны для Karaoke Revolution и Rock Band с игрой совместимы – как и наш собственный микрофон, они произведены Logitech.

? Что за источник электропитания у барабанной установки?
Сейчас она работает так же, как и стандартный беспроводной джойпад для Xbox 360. Вы можете использовать либо обычные АА-батарейки, либо аккумуляторы. О версии для PC пока ничего не скажу, но ударные для PS3 тоже задействуют батарейки. Радиосигнал не такой уж сильный, АА-батареек должно хватить.

? Как будет выглядеть режим карьеры в GH IV?
Пока мы не можем его вам показать, но по замыслу, в одиночном режиме вы вольный музыкант, который ищет работу. Вы сможете играть на различных сценах: сами выберете, в каких концертах участвовать и в каких клубах петь, а когда справитесь с этими испытаниями, появятся новые приглашения, увеличится число доступных площадок. Мы готовим отдельные сценарии для всех музыкантов, так что у нас будет «карьера гитариста», «карьера солиста», «карьера барабанщика». Мы хотим охватить все, чтобы у геймеров была свобода выбора. Да и репертуар станет обширней: если какую-то песню вам совсем не хочется играть, мы вас заставлять не будем. От линейного прохождения в духе прошлых выпусков мы избавились.

? Будет ли больше битв с боссами, как в GH III?
Да, будут боссы, но они здорово отличаются от тех, которых вы встречали в GH III. Мы переделываем механику «генеральных битв». Что-то в них оказалось неудачным, а что-то, наоборот, отлично сработало. Идея поединка со знаменитым музыкантом очень классная, но нам кажется, что мы можем улучшить впечатление от прохождения: дать геймерам почувствовать, что они действительно играют на пару со знаменитостью.

? Многие жаловались на резко возрастающую сложность GH III (особенно в режиме Expert). Собираетесь ли вы «облегчить» GH IV?
Мы пытаемся добиться в GH IV того же, чего добивались в Guitar Hero: Aerosmith, а именно – более последовательно усложнять геймплей. При создании Aerosmith у нас было больше времени, чем при разработке GH III, чтобы позаботиться о постепенном, плавном возрастании сложности. И в Aerosmith вам не подсунут серьезное испытание очень неожиданно и в самом начале, как происходило в GH III. Мы стараемся осуществить то же в этом выпуске – поднимать планку не слишком быстро, чтобы прогресс казался естественным. Правда, режим Expert по-прежнему будет очень сложным – вам , как и раньше, необходимо сыграть каждую ноту. А для тех, кто просто хочет развлечься, мы предусмотрели режим Easy Rhythm – в нем достаточно дергать «струну» (strum bar) или просто ударять по любому барабану. Мне кажется, он отлично подойдет и маленьким детям.
Третья Guitar Hero далась нам нелегко: мы должны были завершить ее в очень сжатые сроки, хотя постоянно возникали сложности. Думаю, будь у нас еще пара месяцев, и конечный продукт оказался бы лучше. Но теперь мы набрались опыта, и разработка GH IV идет куда более гладко.

? В бонусном сетлисте для GH III было несколько треков от европейских исполнителей. Собираетесь ли вы использовать неамериканские композиции и в этот раз?





Да, обязательно! Мы считаем, что американским фэнам Guitar Hero очень полезно послушать группы вроде Avalanche и Revolver Head. Люди в Штатах о них почти не знали, пока не сыграли в GH III. Так что мы определенно постараемся расширить список таких треков. Кроме того, мы попытались набрать больше композиций от малоизвестных, инди-групп или коллективов, которые популярны лишь в своем регионе, и включить их песни в основной сетлист. Мы не хотим, чтобы творения этих талантливых ребят попали в раздел бонусов, где их половина игроков наверняка и не заметит. Мы пытаемся расширить нашу фонотеку, и для этого требуется больше локализованных треков. Больше международной музыки – вот наша задача в этот раз.

? Собираетесь ли вы выпускать сборники песен отдельных групп, как вы это сделали для Aerosmith?
Пока мы не можем ничего анонсировать, но очень надеемся, что в будущем у нас появятся и другие подобные проекты. Над Aerosmith было очень интересно работать. Это здорово, когда договариваешься с такой известной группой и буквально «ныряешь» в их дискографию, отбирая песни.

? Собираетесь ли вы использовать столько же оригинальных записей, что и в GH III?
Все игровые треки будут оригинальными записями. А самих песен окажется немало – точное число я вам назвать не могу, но ни в одном другом музыкальном симуляторе ничего подобного нет! И я учитываю лишь те мелодии, которые идут в комплекте с игрой! Их число увеличится за счет скачиваемого контента и композиций, созданных пользователями.

? Скачиваемый контент будет доступен только владельцам версий для PS3 и Xbox 360?
Мы также рассматриваем возможные варианты для Wii. Наша сестринская студия, Vicarios Visions, занимается разработкой версии для Wii, и у нее очень тесные связи с Nintendo. Ей очень хочется обеспечить GH IV скачиваемым контентом и на этой консоли. Сложно гарантировать, что такой контент непременно будет, но я уверен – они сейчас прикладывают все силы, чтобы осуществить задуманное, а Nintendo обычно идет им навстречу.
Кстати, Vicarious Visions также занималась разработкой Guitar Hero On Tour для DS.

? Почему в Music Studio нельзя записывать голос?
Причин несколько. Во-первых, мы не знаем, что люди будут петь. Они могут исполнить песню, которая поставит на уши звукозаписывающие компании и заставит пересмотреть нынешний «тинэйджерский» рейтинг игры. Кроме того, файлы получатся гигантских размеров. Файлы с нотами обычно очень маленькие – до 100 Кбайт – потому что все сэмплы находятся на диске. А трек с вокальной партией для 4-5-минутной песни может увеличить это число до 10 или даже 20 Мбайт. Разница та же, что между скачкой MIDI- и скачкой MP3-файла. Вместо этого мы добавили в опции закольцованные, похожие на хоралы сэмплы. Их предстоит играть скорее как на синтезаторе, чем на гитаре. Ну и конечно, вы можете петь все, что захотите под треки из игры!

? Кому будут принадлежать права на созданные пользователями игры?
Пользователь отвечает за содержимое трека и отсутствие в нем материалов, копирайт на которые принадлежит третьим лицам. Он также видимо отказывается от личных прав на песню, поскольку выкладывает ее в сообществе для всех. То есть, мы хотим сделать что-то вроде YouTube. Разве на YouTube кто-нибудь выкладывает чужие материалы? Нет, не отвечайте. *смеется* Мы предусмотрим что-то для изъятия потенциально нарушающих копирайты треков, но ждем, что сообщество будет самомодерируемым. Такова политика компании… пока.

? Что нас ждет в онлайновом мультиплеере?
Кооперативное прохождение режима карьеры. Кроме того, предусмотрен режим Versus – схватки как групп, так и музыкантов-одиночек. **СИ**

WIIWARE ЗАПОЗДАЛЫЙ ОТВЕТ NINTENDO

PSN И XBLA ВОВСЮ СОРЕВНУЮТСЯ МЕЖДУ СОБОЙ ЗА ВНИМАНИЕ ГЕЙМЕРОВ, А НА ПОДХОДЕ МЕЖДУ ТЕМ – ТРЕТЬЯ СИЛА.

Nintendo собирается выпускать на WiiWare любой проект, который пройдет проверку на работоспособность. Контроля над «начинкой» нет (за исключением случаев, когда разработчики используют, например, чужую IP); нет очереди ожидания, как на XBLA и PSN. Со временем службу планируют превратить в нечто вроде Amazon.com – магазин со списком рекомендаций других пользователей, хитами продаж, персональными рекомендациями в зависимости от тех оценок, которые пользователь поставит другим играм, и т.п.

Когда представители Microsoft, Nintendo и Sony выступали перед журналистами на E3 и TGS, особое внимание в их пламенных речах уделялось сетевым службам. Microsoft чувствовала свое превосходство в этом плане и, рассказывая про пока не запущенный в России сервис Xbox Live, не стеснялась раздавать обещания – будут и хиты прошлых лет, и проекты независимых студий, и любительские игры. И все они появились. Sony не сразу нашла, чем ответить, однако вскоре и у нее отыскались козырные карты. Наконец, Nintendo выступила последней. Онлайн-мультиплеер на Wii не в почете, Virtual Console долго раскачивалась, а об аналогах XBLA никто и подумать не смел. Однако прошло время, и на улице обожателей Марио случился праздник: 25 марта в Японии стартовал сервис WiiWare, который, по задумке, даст Nintendo возможность не просто что-то подновить и дополнить, а покорить сетевые просторы.

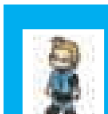
WiiWare – это зеленый свет для независимых разработчиков, т.е. небольших студий, у которых нет бюджета на современный проект с текстурами высокого разрешения, пятью часами видеороликов и спецэффектами, укладывающими на обе лопатки игры на Xbox 360. Nintendo дает молодым талантам возможность сделать что-нибудь куда менее масштабное, но в то же время увлекательное и удивительное: выделиться не за счет количества полигонов в кадре, а благодаря оригинальности идеи.

Nintendo не накладывает ограничений на проекты начинающих разработчиков видеоигр. Вместо этого компания дает советы: так, рекомендуется рассчитывать на объем не больше 40 Мбайт, а сами игры «распаковывать» уже после запуска, чтобы в компактном состоянии они занимали меньше места. Инструкции, описания и другие не первой необходимости приложения будут храниться на серверах Nintendo. Таким образом удастся хоть и немного, но всё же облегчить дистрибутив.

В XBLA действует «железное» правило: у любой претендентки на место в виртуальном магазине должна быть толковая демоверсия, поиграв в которую геймер может составить представление о предмете разговора и уже сам, без помощи прессы и советов форумных «знатоков», решить, стоит ли тот или иной проект его денег. А вот новинки для WiiWare поставляются «как есть», и появление демок никем не гарантируется. Не существует строгих правил и касательно систем управления. Создатели вольны использовать различные схемы: задействовать Wiimote и «нунчак» или же ограничиться классическим контроллером.

Для неопытных разработчиков WiiWare может стать первым и самым важным шагом на пути к известности в мире видеоигр. Заново изобретая сетевой сервис для Wii, Nintendo предоставляет неслыханную свободу студиям, а те, в свою очередь, обещают порадовать веселыми и оригинальными творениями. На данный момент в списке разработок значится около сотни различных наименований – как римейки старых хитов, так и совершенно новые продукты.

Ценовая политика тоже внушает доверие: разброс цен ожидается от 500 Wii Points (в пересчете на привычные деньги– $5) до 1500. К некоторым играм также предложат дополнительную «начинку», цена которой будет варьироваться от 100 до 300 Wii Points. Другими словами, прогнозы самые радужные, и успешный запуск в Японии лишь добавляет им веры. Ваша Wii еще не подключена к всемирной сети? Самое время об этом позаботиться!



Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

01

ETERNITY'S CHILD

Разработчик: Alten8
Дата выхода: II квартал 2008 года
Цена: 500 WP

Платформерам в WiiWare, казалось бы, самое место, да только не торопятся демиурги-одиночки занимать нишу. Приятным исключением станет проект Eternity's Child, выгодно отличающийся не только жанровой принадлежностью, но и пестротой графики. Изначально Eternity's Child разрабатывалась для XBLA, однако позже ее создатель, Люк Бенард, решил сменить направление и нацелился на Nintendo DS и WiiWare. Отличаясь более чем привлекательным ценником – всего 500 очков! – игра предложит кооперативный режим прохождения для двух игроков. Создатель ведет свой блог (его можно найти здесь: http://www.destructoid.com/blogs/lucbernard) и часто обращается к читателям за советами и пожеланиями.



02

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: MY LIFE AS A KING

Разработчик: Square Enix
Дата выхода: 12 мая 2008 года
Цена: 1500 WP

Пожалуй, Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King можно назвать первым долгостроем в истории WiiWare. Проект был отдан на разработку еще до того, как службу официально анонсировали, и обещает явиться миру одновременно с ее американским и европейским запуском. В отличие от других игр марки Final Fantasy Crystal Chronicles, здесь нам позволят облачиться в королевский наряд и управлять государством – во всяком случае, монарх будет определять экономическую и социальную политику. Приключенческая составляющая не исчезла, однако на этот раз всю грязную работу – путешествия по миру, охоту на монстров в подземельях, спасение прекрасной девушки – поручат наемным искателям неприятностей на свою голову. По словам создателей, прохождение сюжетного режима FFCC:MLaaK займет никак не меньше десяти часов, а со временем игру снабдят различными дополнениями, цена которых будет варьироваться от 100 до 300 очков.



03

LIT

Разработчик: WayForward Techonologies
Дата выхода: не объявлена
Цена: не объявлена

Чтобы встретиться с подружкой Рэйчел, главному герою LIT… необходимо просто выйти из школы. Сложность заключается в том, что молодой человек задержался в месте получения двоек и замечаний в дневник и не заметил, как классы, учительскую и столовую облюбовали опасные монстры. Сражаться? Бежать! Игровой процесс LIT напоминает Zack & Wiki, то есть герою предстоит последовательно решать головоломки на уровне, чтобы попасть на следующий этап и, наконец, встретиться с боссом.

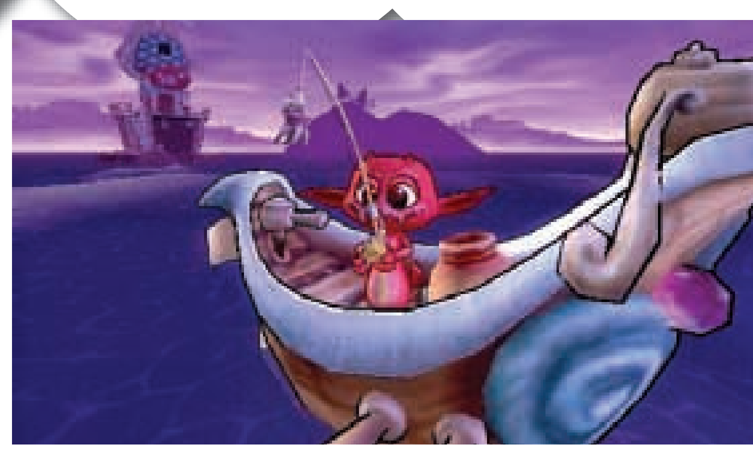


04

COCOTO FISHING MASTER

Разработчик: Neko Entertainment
Дата выхода: 2008 год
Цена: не объявлена

Римейк одноименной игры на PS2, как нетрудно догадаться по названию, предлагает удить рыбу. Удилище заменяет пульт, в то время как к оригиналу прилагался специальный контроллер. В виртуальные озера выпустят 30 видов рыб. Самые удачливые спортсмены попадут в таблицу рекордов, а добычу смогут обменять на ценные и не очень призы, вроде новых удочек, снастей и дополнительных аксессуаров, которые придают процессу выманивания чешуйчатых и немых из воды особое, трудно объяснимое очарование. До конца не ясно, какие элементы геймплея разработчики позаимствуют из версии для PS2, а какие оставят за бортом. Создатели также пока не торопятся называть цену Cocoto Fishing Master. Она, кстати, входит в европейскую стартовую линейку WiiWare.



05

LOST WINDS

Разработчик: Frontier Developments
Дата выхода: 12 мая 2008 года
Цена: не объявлена

Кудесники из Frontier Developments обещают уже в этом году явить миру занятный платформер, в котором главному герою, получившему японское имя Току, предстоит с помощью сил ветра преодолевать препятствия, решать головоломки и бороться со злом, которое наслал на его страну коварный волшебник Балазар. Ветром, конечно же, управляет сам игрок – с дуновения великой, могучей, гоняющей стаи туч силы, протагонист может парить, совершать высокие прыжки и расправляться с приспешниками злыдня. Игру впервые показали на GDC, и пока разработчики не называют точной даты релиза – таким образом, обещание «этот год» может оказаться европейским запуском, а может сойти и за новогодний подарок. Так или иначе, продемонстрированная версия никого не оставила равнодушным, благодаря чему Lost Winds вполне заслуженно числится среди проектов, попробовать которые хотелось бы в первую очередь.



06

DR. MARIO & VIRUS BUSTER

Разработчик: Nintendo
Дата выхода: II квартал 2008 года
Цена: 1000 WP

Римейк классического Dr. Mario обзаведется не только современной графикой, но и рядом вполне предсказуемых дополнений. Например, мультиплеером на двоих, а также мини-забавой, многопользовательский режим которой рассчитан уже на четырех врачевателей. Сама игра состоит из нескольких режимов. В каждом из них доктору Марио – или заменяющим его Mii – по образцу вечно живого «Тетриса» предстоит бороться с бактериями. В Японии Dr. Mario & Virus Buster, к слову, появился раньше детища Алексея Пажитнова, и потому какое-то время держался в числе самых популярных проектов WiiWare. Поскольку Марио, в отличие от покемонов, талисман интернациональный, Dr. Mario & Virus Buster до европейской WiiWare наверняка доберется. В Японии она обходится в 1000 очков – дороговато, но, по словам очевидцев, своих денег стоит.



07

POP

Разработчик: Nnooo
Дата выхода: не объявлена
Цена: не объявлена

Если в детстве вы не наигрались с мыльными пузырями, самое время приобщиться к забаве. В Pop лопать предлагается уже пузыри виртуальные, что, впрочем, нисколько не портит веселья. Соединяя большие и маленькие пузыри в связки, герой зарабатывает очки и продлевает время пребывания в волшебном мире. Каждый его промах сокращает это время. Три неудачи подряд – и уровень придется проходить заново.

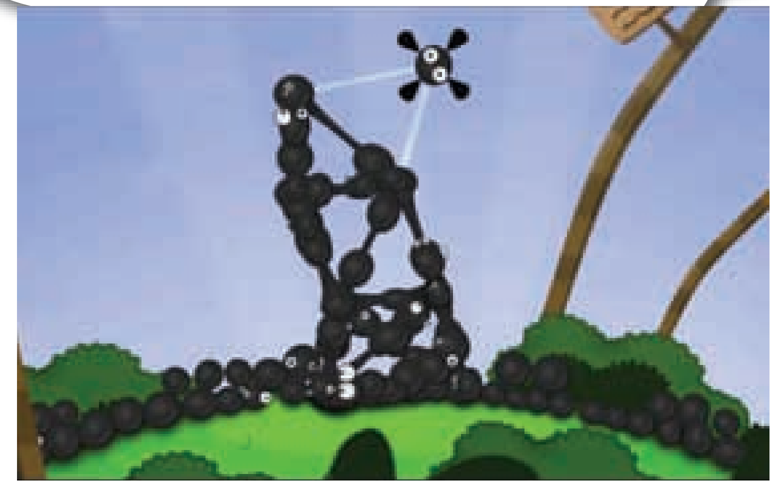


08

WORLD OF GOO

Разработчик: 2D Boy
Дата выхода: 12 мая 2008 года
Цена: не объявлена

О World of Goo «СИ» недавно писала в спецматериале, посвященном финалистам Independent Games Festival 2008. Гуу – маленькие глазастые шарики, которым очень-очень хочется добраться до конца уровня. Чтобы помочь им в этом нелегком деле, геймер должен складывать из них различные фигуры, решать весьма своеобразные головоломки и оберегать от подстерегающих на каждом шагу опасностей. Разработчики обещают целых пять глав захватывающей истории переселения гуу и несколько типов загадочных существ. Помимо WiiWare, World of Goo разрабатывается также для Macintosh и PC (Windows и... Linux!).



09

MAJOR LEAGUE EATING: THE GAME

Разработчик: Mastiff
Дата выхода: 12 мая 2008 года
Цена: не объявлена

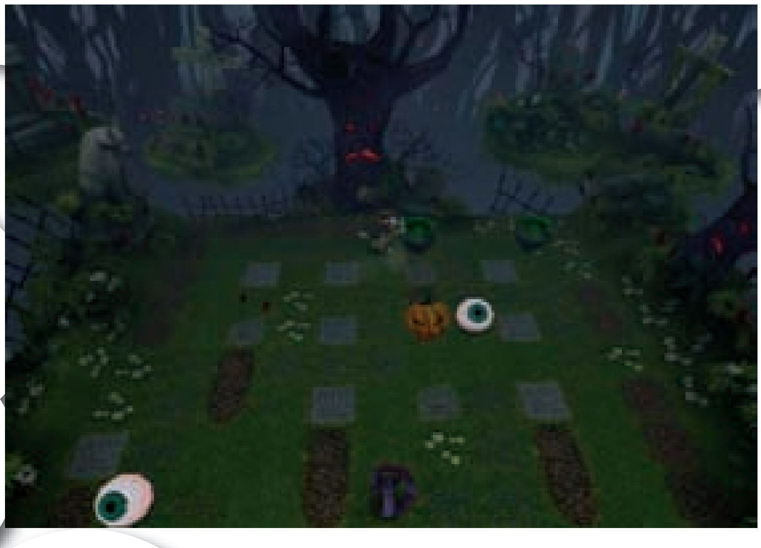
Создатели Major League Eating: The Game научат нас правильно питаться, используя пульт и нунчак Wii. Процесс поглощения пищи в понимании сотрудников компании Mastiff, за время своего существования отметившейся такими поделками, как Dr. Sudoku Easter Bunny's Big Day, похож на файтинг. Геймер должен успеть затолкать в себя как можно больше съестных припасов – быстро, ловко и без серьезных последствий для здоровья. Ожидается порядка 12 различных типов еды, которые, надо полагать, будут отличаться тактикой поглощения и переваривания. Готовы ли вы, мистер Кобаяси, скушать сорок человек, и корову, и быка, и кривого мясника, и телегу, и дугу, и метлу, и кочергу?

10

BRUISER AND SCRATCH IN THE CASE OF PUZZLING PAW

Разработчик: Steel Penny Games
Дата выхода: не объявлена
Цена: не объявлена

Необычный дуэт собаки и кошки расследует необычное дело: на заднем дворе обнаружен след необычно большой лапы. Всё это настолько же необычно, насколько необычными кажутся истории про Скуби-ду и его друзей, и подобный комментарий разработчики воспринимают как сладчайший комплимент. Не разглашая подробностей касательно игровой механики, они лишь называют жанр – адвенчура с множеством интересных головоломок – и хвастают трехмерным графическим движком. Насколько захватывающей окажется история собаки в кепке и кошки-кокетки, которые путешествуют по разным мирам в поисках Бигфута, говорить пока рано. Надежду вселяет лишь тот факт, что разработку ведут два бывших сотрудника Naughty Dog, а уж эти ребята в «животных» квестах разбираются.



11

GRAVITRONIX

Разработчик: Medaverse Studious
Дата выхода: II квартал 2008 года
Цена: 500 WP

На плоской локации располагаются базы восьми игроков: каждая со своим защитным куполом. Игрок при помощи пульта притягивает и отталкивает повисшие в воздухе снаряды, направляя их на противника, чтобы сломить его защиту. По словам разработчиков, геймплей Gravitronix напоминает смесь Worms и Geometry Wars, и, судя по их описанию, первого ожидается на порядок больше. К сожалению, отделываясь скупыми замечаниями, создатели не готовы делиться подробностями касательно игровых режимов и прочих интересностей. Шутка ли, на момент написания статьи не были обнародованы даже скриншоты! Ожидает ли Gravitronix судьба долгоиграющего пожирателя времени, сказать сложно – пока на подобную мысль наводит лишь ценник в 500 очков и пространные обещания авторов.

12

DEFEND YOUR CASTLE

Разработчик: XGen Studious
Дата выхода: 12 мая 2008 года
Цена: 500 WP

Помимо оригинальных разработок WiiWare встретит пользователей римейками и портами игр с PC, причем речь может идти даже о забавах, сделанных на flash и распространяющихся совершенно бесплатно. За Defend Your Castle попросят всего 500 виртуальных очков, а взамен предложат существенно переработанную версию, возможно, не самой знаменитой, но всё же заслуживающей внимания игры от студии XGen. Перерисована вся графика; перемены не обошли стороной и управление – отныне все действия производятся с помощью пульта. В качестве приятного дополнения ожидается мультиплеер на четверых, необходимость в котором, впрочем, пока остается под сомнением.



13

BUTTERFLY GARDEN

Разработчик: Autonomous Productions
Дата выхода: 2009 год
Цена: 800 WP

Хотя Butterfly Garden пролетит мимо майского запуска WiiWare в Европе, она всё же заслуживает самого пристального внимания. Игрок здесь не спасает мир и человечество, не борется с нечистью и не стремится занять первое место в рейтинге убийц. Держа пульт горизонтально (как в гонках), он управляет полетами бабочек, оберегая их от вечно голодных хищников и различных природных явлений. Несложно предположить, что все наши усилия будут направлены на поиск подходящих цветов, а также других обладательниц раскрашенных во все цвета радуги крыльев. Собравшим свою коллекцию насекомых будет позволено обмениваться коконами с другими энтомологами посредством сервиса WiiConnect24.





ИНТЕРВЬЮ С ДМИТРИЕМ БУРКОВСКИМ, ГЕНЕРАЛЬНЫМ ДИРЕКТОРОМ ND VIDEOGAMES

? Nintendo Wii давно и успешно запущена в России, появляются полностью локализованные игры, а также игры с русской документацией. Но когда сама Wii «заговорит по-русски»?
Мы несколько поторопились, оценивая сроки запуска службы в таких странах, как Чехия, Россия или Греция. Сейчас в японском и американском офисах Nintendo, ответственных за WiiConnect24, идет постоянная работа по добавлению функций, созданию новых каналов, улучшению качества сервиса – в связи с чем ресурсов на запуск локальных версий пока не остается. Поэтому ответ – в ближайшее время, когда будет точно известна дата, мы ее обязательно объявим.

? Переведенный интерфейс окажется доступен через обычное обновление системы?
Да, это самый простой способ. Так же, поскольку русский интерфейс будет включен в очередное обновление системы, добавить его удастся и через обычные диски с играми.

? Планируется ли также локализовать Wii Shop Channel, Virtual Console?
Да, все базовые сервисы будут переведены на русский, включая канал с прогнозом погоды и канал новостей. Это, впрочем, не коснется игр для Virtual Console. Поскольку Nintendo исповедует принцип точной эмуляции, они выходят именно в том виде, в котором появились исторически.

? Стоит ли ожидать появления карт предоплаты (Wii Points Card) в свободной продаже?
Вариантов оплаты предполагается три – через кредитную карту, через карту оплаты и через онлайн-портал любым принятым сейчас в РФ способом (WebMoney, Яндекс.Деньги и т.п.).

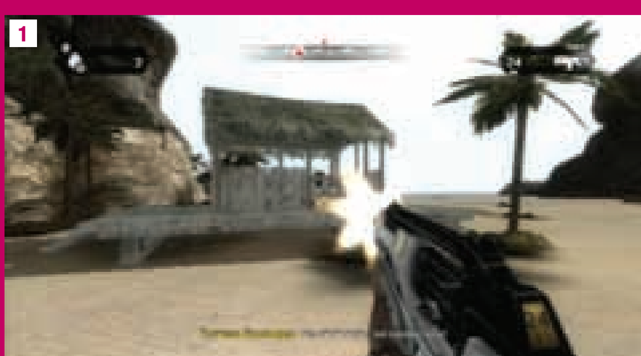
? Выход WiiWare в Европе намечен на май. Когда к службе смогут подключаться российские геймеры? Планируется ли перевод на русский язык интерфейса WiiWare? Локализация стартовой линейки игр?
Точной даты запуска сервиса для России пока нет, это будет зависеть от сроков появления русского интерфейса Wii. На данный момент проведено техническое тестирование поддержки кириллицы во всех сервисах, уже запущен стоп-лист запрещенных к использованию русских нецензурных слов и т.п. – то есть, с технической стороны все уже готово.

? Чем WiiWare, по-вашему, сможет покорять пользователей? Чем служба будет отличаться от аналогичных сервисов для других консолей?
Поддержкой Wiimote и других аксессуаров, конечно же! Там, где делать полноценную игру, использующую Wii Balance Board, например, невыгодно, придет на помощь WiiWare. Речь идет о тех проектах, которые крутятся вокруг одной классной идеи, – но ее обычно мало для полноценной игры. В итоге такой концепт если и доходит до реализации, то обрастает чем-то совсем ненужным, и изначальный фан теряется. Ну и плюс, стандартные для Nintendo вещи также найдут отражение в WiiWare – например, как и с DS-проектами, в некоторых уже выпущенных в Японии играх для WiiWare есть бесплатная поддержка мультиплеера, когда для одновременной многопользовательской игры нескольких человек на разных консолях Wii достаточно, чтобы продукт купил только один из них.

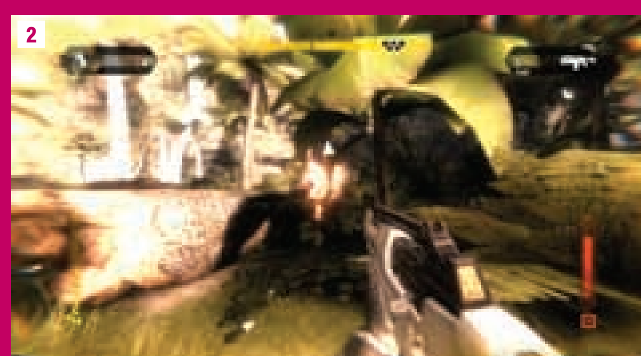
? Планируется ли как-то поддерживать российских разработчиков и способствовать тому, чтобы их игры появились на WiiWare?
Не просто планируется, а уже реализуется. Несколько игр для WiiWare от отечественных студий уже находятся в разработке.


Ritmix
Ritmix RF-9700
Стильный mp3-плеер
Сенсорный ЖК дисплей 2,4 дюйма
До 8 Гб памяти + слот для Micro SD
Аудио, Видео, Графика, Текст,
FM радио, диктофон
До 22 часов работы
Габариты: 86х52х12мм
Вес: 67г
www.ritmixrussia.ru
www.ritmixfun.ru
цифротека
М.видео
ТОЧКА
СТАРТ Мастер
СЕТЬ МАГАЗИНОВ
POLARIS





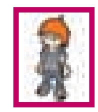
1



2

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation 3
ЖАНР: shooter.first-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК: Free Radical Design
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 (кооператив)
ДАТА ВЫХОДА: 23 мая 2008 года
ОНЛАЙН: www.hazethegame.com



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

1 Разрушаемость построек ограничена скриптами. Повалить пальму не выйдет.

2 Автомат – лучшее оружие в игре. Можно хоть все миссии проходить только с ним.

3 Техника у корпорации лучше, чем у повстанцев. У них на багги хотя бы пулеметы устанавливают.

4 Чтобы сбить вертолет, нужно сначала залезть в другой вертолет.

5 Наемников корпорации можно легко узнать по характерным черно-желтым костюмам.

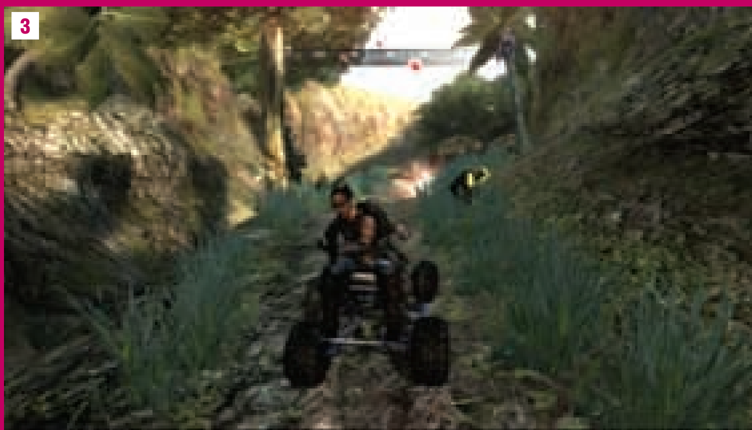
HAZE

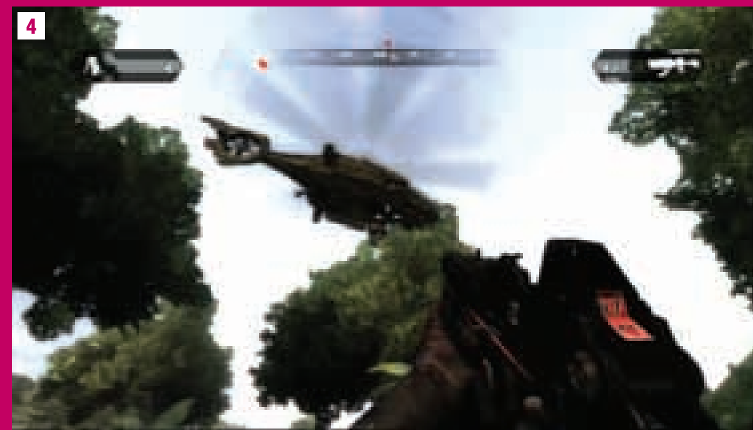
ИГРЫ – ЭТО НАРКОТИКИ И, КАК СЛЕДСТВИЕ, ЗЛО. НО ЧТО МОЖНО СКАЗАТЬ ОБ ИГРАХ, АГИТИРУЮЩИХ ПРОТИВ НАРКОТИКОВ?

Однажды утром я проснулся и написал в блоге о том, что Haze совершила половой акт с моим головным мозгом. Только выразил это немного другими словами. Действительно, за день до этого издательство Ubisoft прислало нам почти финальную версию игры, я забрал домой специальную дебаг-версию приставки и лично ознакомился с этим прекрасным шутером. Что любопытно, начинается Haze ровно так же, как и другая известная игра жанра – Halo 3. Первая миссия – в джунглях. За ней следует поездка на багги по пересеченной местности с отстрелом врагов, затем – пешие прогулки по открытым пространствам и, наконец, классические коридорные перестрелки. Выглядит игра в целом симпатичнее, чем Halo 3, но это логично – она все же и поступает в продажу чуть ли не на год позже. В выданной нам версии были кое-какие смешные графические глюки. Например, на пляже дальность прорисовки кактусов была фантастически низкой. Идешь вперед – а они прямо на ходу перед тобой появляются стройными рядами. Однако это именно временный глюк, а не проблемы движка. Ведь на других картах таких «выпрыгивающих» объектов не было вовсе, а сложных графических элементов, вроде реалистичных деревьев и травы, – очень много. В Haze очень красивы панорамные виды. Эффект усиливается тем, что все эти километры леса, пустыни или пляжа – настоящие. В смысле, сначала герой идет пешком, затем садится на багги или квадроцикл, доходит до виднеющейся на горизонте горы, вершит свои геройские дела, а затем летит на вертолете обратно ровно над той же местностью. Работает игра в разрешении 720p, как и подавляющее большинство серьезных проектов на PlayStation 3.

Пчелы любят мед

Расписывать графику и геймплей можно еще долго, однако Haze – не вполне шутер. Это умный психологический триллер, который умело играет на нервах геймера и учит его критически относиться к ценностям современного общества потребления. Как я уже и говорил, первые четыре-пять часов (как дальше – не знаю) игра насилует мозг геймера. Причем не так, как MGS какой-нибудь, а грубо и под наркотиками (вернее, Нектаром). Камера плавает по-киношному, повторяя движения головы вашего героя. Черно-желтый дизайн брони режет глаз. Игра как будто гипнотизирует, заставляя вжиться в шкуру героя и начать себя с ним ассоциировать. Во время диалогов персонажи обращаются к герою-геймеру прямо в экран. Вам (уже не герою – вам лично!) совершенно безапелляционно говорят страшно циничные вещи, в которые почему-то хочется верить. А если не хочется – влил в себя дозу Нектара – и сразу захочется. Переход между сюжетными сценами и отстрелом врагов очень плавный, и погружение в мир игры не прерывается. Время от времени система подачи Нектара сбоит, герой начинает глючить, – и в эти моменты то же происходит и с геймером. Нектар, если вы еще не в курсе и не читали статью Сережи Цилюрика полгода назад, это такой специальный допинг, который сослуживцы героя ласково зовут «лекарством». Знакомый, кстати, эфемизм. Так же называет бутылку водки сантехник, который чинит мне водопроводные краны. Так вот, идея





Оружие

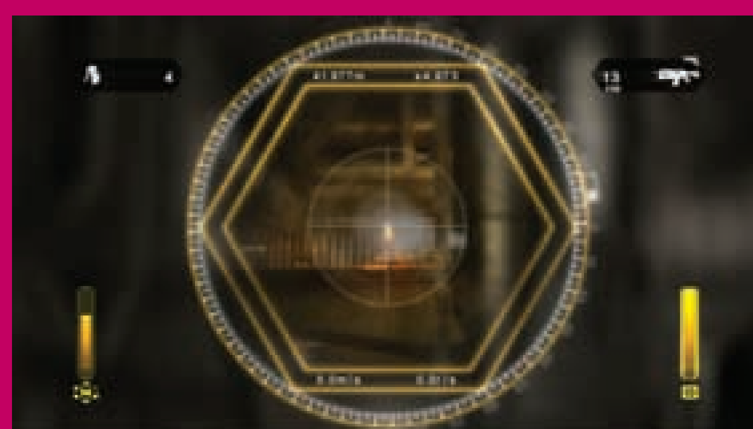
В игре есть совершенно гениальная система адаптации подобранных с трупов боеприпасов. Грубо говоря, если повстанец убивает врага с автоматом, а стрелять ему нравится из других видов оружия, то он может взять вражескую обойму и превратить ее… в патроны для шотгана или снайперской винтовки. С учетом того, что сохранение запоминает все оружие, можно найденную один раз винтовку использовать потом хоть пол-игры, хотя «честных» боеприпасов к ней и не будет. Это рождает разные интересные тактики, вроде отстрела экипажа вражеского багги с километровой дистанции там, где предполагался встречный бой. Однако в некоторых сценах героя, к сожалению, лишают всего оружия и выдают стандартный набор.
Также хотелось бы упомянуть миномет, которым дают управлять в одной из первых миссий. Чтобы прорваться к нему, нужно уложить десятки врагов. Однако, если воспользоваться преимуществами Нектара, можно сначала захватить центр управления орудием, а затем из него же разбомбить расположившуюся вокруг охрану.



Гироскопы

Игра умеет использовать возможности Sixaxis! Если враг поджег вашего героя, нужно быстро-быстро трясти геймпадом. Тогда огонь потухнет. Это очень обескураживает, тем более что в иных случаях игра управляется совершенно обычным образом. Видимо, как и в случае с Resistance: Fall of Man, гироскопы были «прикручены» к игре по настоянию Sony. В конце концов, не зря же Haze превратился из мультиплатформенного шутера для PC, PS3 и Xbox 360 в один из основных эксклюзивов для PS3.





игры заключается в том, что корпорация добывает в свободной стране Нектар, кормит этим же Нектаром своих солдат, а те воюют с повстанцами, охраняя плантации. Все это называется борьбой за демократию, наказанием правящего режима за этнические чистки и еще бог знает чем. По-моему, классная схема. Жаль только, что погибших солдат не пускают на удобрения – получилось бы безотходное производство.

Медведи любят мед

К счастью, хороший сценарий сумел удачно ужиться и с базовыми требованиями к шутеру. Уже в первые часы мы знакомимся с двумя версиями главного героя. Первая – это солдат корпорации, который каждые двадцать секунд вводит в себя новую дозу Нектара. Это дает суперзрение, суперметкость, суперздоровье – в общем, полезно в жарких перестрелках. Конечно, разного рода магия или техномагия в современных шутерах присутствует часто (вспомните те же Crysis и BioShock), однако в Haze система с заправкой Нектаром выглядит свежей и работает хорошо. Проходить игру непросто, но всегда понятно, как справиться с той или иной задачей, в том числе и с применением специальных способностей. Вторая версия – это обычный человек, который сражается с бывшими коллегами. У него вместо Нектара есть умения притворяться мертвым, лечить напарников и разбирать экипировку погибших врагов на гранаты. К сожалению, пока нет возможности протестировать совместное прохождение кампании. Однако даже если играть в одиночку, к вам постоянно присоединяются союзники – то один, а то и все трое. В случае гибели они умирают взаправду, но в следующей ключевой точке отряд будет пополнен. Действуют AI-напарники слаженно и пользу приносят существенную. Как и положено нынче, герой может таскать с собой два вида оружия плюс гранаты. Почти все в игре можно сделать обычным автоматом, однако иногда полезно применять и другие средства геноцида. Мне более всего понравился огнемет – идеален в узких коридорах.

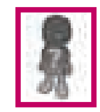
А мед вас всех ненавидит!

Как известно, игра должна была поступить в продажу еще прошлой осенью, однако релиз перенесли. Не очень понятно, что именно было исправлено – видимо, отлаживали мелочи, вроде количества наносимых повреждений, графики, стабильности сетевой игры и перевода. Haze говорила по-русски и осенью, но сейчас она радует правильным литературным языком и прекрасной игрой актеров. Единственный смешной момент – то, что к названиям оружия добавляется английский артикль – «the Дракон» и так далее. Это, как вы догадываетесь, к релизу будет исправлено. В целом же игра от Free Radical Design (разработчики TimeSplitters – лучшего FPS-сериала на консолях до появления Halo) выглядит очень прилично, но новизна ее касается в основном сюжета и атмосферы. Во всяком случае, FPS в черно-желтых тонах с претензией на киношность мы еще не видели. Более всего импонирует то, что в Haze есть смысл и идея, – об этом, к сожалению, разработчики многих игр забывают. Поэтому, хоть разговоры об «убийце Halo» могут лишь заставить усмехнуться, хорошей альтернативой Halo детище Free Radical Design стать обязано. СИ



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
ЖАНР:
racing.simulation
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Codemasters
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:
Codemasters
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:
30 мая 2008 года (Европа)
ОНЛАЙН:
www.racedrivergrid.com



Автор:
The Stig
stig@gameland.ru



1



2

RACE DRIVER: GRID

НЕМНОГИЕ НА РЫНКЕ АВТОГОНОК МОГУТ ПОХВАСТАТЬСЯ СЕРИАЛОМ С БОЛЕЕ ЧЕМ ДЕСЯТИЛЕТНЕЙ ИСТОРИЕЙ, А У CODEMASTERS ТАКИХ – ЦЕЛЫХ ДВА.

Один из них – это, конечно же, известный всем Colin McRae Rally, судьба которого сейчас, после трагической гибели великолепного гонщика, под вопросом; он известен множеству людей, даже и вовсе не знакомым с автогонками. Второй – не такой громкий и популярный, но тоже очень интересный сериал, стартовавший одиннадцать лет назад под названием TOCA Touring Car Championship, трансформировавшийся впоследствии в TOCA Race Driver, а ныне и вовсе сокращенным до Race Driver. О новой игре этой линейки и расскажем, ведь демоверсия Race Driver: GRID так удачно заглянула к нам на огонек.
Итак, что мы имеем на данный момент: по две трассы в трех регионах – Азии, Европе и Северной Америке, шесть автомобилей на обкатку и два игровых режима. Не так мало, чтобы составить первое впечатление, но, конечно же, недостаточно для полноценного знакомства. По утверждениям разработчиков, доставшаяся нам версия игры закончена только на восемьдесят процентов – надеемся, все мелкие недочеты будут устранены. Пока же постараемся спрогнозировать, что ждет нас в будущем, и оценим, что сделано уже сейчас.
После появления первых скриншотов самый животрепещущий вопрос к игре был таков: действительно ли GRID настолько красива? Отвечаем: да, графически она смотрится очень хорошо. И неудивительно, ведь движок достался от Colin McRae: DiRT. Детализация машин на высоте, трассы, без шуток, просто великолепны – особенно нам приглянулись городские гонки по Сан-Франциско и Милану. Как и в раллийной DiRT, все машины здесь мнутся, бьются, ломаются и разваливаются. Не отстают и треки: заградительные блоки из покрышек по краям дороги все так же весело рассыпаются, а ограждения со скрежетом мнутся. В общем, графика – это та часть игры, за которую уже сейчас нет никакого беспокойства: все очень красиво и технологично, придраться решительно не к чему.
Что ж, дальше в списке гоночных достоинств обычно значится физика. Но, раз уж прошлая TOCA Race Driver была, скажем так, не самым обычным симулятором, предварительно давайте обсудим… сюжет. Да-да, все мы помним, что в прошлой части была и история, и главный герой, и шотландец-механик, и интриги, и победный кубок в руках. Так вот, всего этого, мы, похоже, лишимся. Во всяком случае, пока нам лишь дали немного полазать по меню карьеры, и оно полностью повторяет ту таблицу, что мы видели в DiRT, где, как вы помните, только и нужно было – просто проходить гонку за гонкой, открывать новые, проходить их, и так до победного конца. Если догадка верна, никаких сюжетов не видать нам и на сей раз. Это немного расстраивает. И пусть GRID предлагает три разных региона, в каждом из которых очки нужно зарабатывать отдельно, это не слишком выделяет ее из бесконечной череды всех прочих автогонок, да и с той же DiRT пока слишком много сходства. Впрочем, будем надеяться на лучшее.
А вот теперь можно поговорить и о физике. Как и в Colin McRae: DiRT, она находится на хорошем среднем уровне реалистичности, достаточно удачно совмещая правдоподобное поведение автомобиля и не самое сложное управление. Да, мощные машины срывает в поворотах, если передавить газ. Да, тяжелый Aston Martin весьма неохотно тормозит,





Наследство

Помимо графического движка и структуры карьерного режима, Race Driver: GRID от Colin McRae: DiRT досталась и вся система статистики. Игра все так же подсчитывает количество выигранных заездов, намотанный за время гонок километраж, продолжительность самого долгого дрифта и множество других штук, которые мы можем видеть не только в соответствующем меню, но и на экранах загрузки. Иногда количеству собираемой игрой информации буквально диву даешься: и когда она все это успела запомнить и записать, даже марку машины, на которой ездили больше всего, и трек, на котором провели больше всего гонок?







1 Графически GRID как две капли воды похожа на свою раллийную сестрицу – Colin McRae: DiRT. Даже цветовая гамма та же.

2 Новый режим дрифта – пожалуй, самый красивый и эффектный в Race Driver: GRID.

3 Меню карьеры целиком и полностью повторяет аналогичное из DiRT; это косвенно намекает нам, что и тут сюжета не будет.

4 Это не специальный трюковый режим, просто наша машина наехала на кем-то случайно оброненный бампер...

5 Любимое занятие соперников – пихаться. Причем не важно, с игроком или друг с другом.

6 Автоинтерьеры в GRID истинно спартанские: никаких магнитол и стандартных баранок, только спортивные рули и стальные каркасы!

Особо горячие пилоты смогут насмерть расшибить машину об стену, после чего еще и полюбоваться повтором этой автоказни.

а Pagani Zonda так быстро разгоняется, что еле успеваешь отщелкивать передачи. Но все это весьма условно, и здешняя физика снисходительно прощает множество водительских ошибок. Так что ярые фанаты симуляторов вряд ли останутся довольны, а вот среднестатистические гонщики получат массу удовольствия. Такая уж это игра – для обычных людей. И не забудьте про систему повреждений! При неаккуратном вождении машины не только красиво мнутся, но и здорово убиваются в плане ходовых характеристик: теряют мощность, перестают слушаться руля, тормозить и переключать передачи. Особо горячие пилоты смогут насмерть расшибить машину об стену, после чего еще и полюбоваться повтором этой автоказни. Продолжая разговор о физике, обязательно нужно рассказать о новом дрифт-режиме. Разработчики разумно решили не пихать больше в сериал о шоссейных автогонках бигфуты, багги, джипы и прочую отсебятину, а взамен включили в игру мегапопулярный в последнее время дрифт. Причем по стандартам, заданным последней серией фильма «Форсаж», дрифтовать нам предлагают в портовых доках города Йокогама. Не удивимся, если в полной версии в качестве дрифт-площадок вдруг появятся многоярусная автостоянка и горный серпантин. Надо заметить, с точки зрения геймплея, здешний дрифт весьма и весьма интересен. Нам, как и положено, предлагают набрать большее количество очков за заезд, чем наш соперник. Но вот набор этих очков в силу некоторой аркадности игры несколько… необычен. Нам в руки дают сразу же заряженную и подготовленную для дрифта машину, которая очень сильно отличается по управлению от обычных «кольцевых» болидов. Срывать в занос ее можно множеством способов, но, в отличие от настоящих симуляторов, держать ее в скольжении много проще – и это ничуть не недостаток игры, ведь здесь можно просто наслаждаться красивым и даже правдоподобным дрифтом, не вылетая каждый десять метров с трассы и не переигрывая заезд по несколько раз. Наверное, ближе всего местный дрифт к тому, что мы наблюдали в NFS: Pro Street. Разве что чуть более эффектный и интересный. И не только за счет лучшего дизайна трасс, но и оттого, что машина скользит более реалистично, при этом не осложняя виртуальному гонщику жизнь переусложненным управлением.

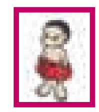
В итоге, сегодня Race Driver GRID выглядит очень многообещающе: может похвастать красивой графикой, отличной системой повреждений, дружелюбным управлением, классным дрифт-режимом и интересными трассами. Надеемся, что разработчики поправят некоторые недостатки AI и урезонят пока слишком сумбурные повторы. Мы же, в свою очередь, не без интереса будем ждать финальную версию. СИ

They, в отличие от многих других современных шутеров, создается не на лицензированном, а на самописном движке. Разработчики называют три причины, побудившие их к такому шагу: деньги, время и качество. По их словам, все современные движки, которые выставляются на продажу, либо обойдутся в какие-то невероятные суммы, либо потребуют доработки напильником. Кроме того, при покупке движка команде разработчиков придется потратить недели, а может даже и месяцы на изучение его специфики вместо того, чтобы заниматься в это время разработкой игры. Если же движок создается собственными силами, то вы экономите деньги, время, и получаете в придачу приятный бонус – возможность самостоятельно определять, какие именно технические средста вам нужны для создания игры.

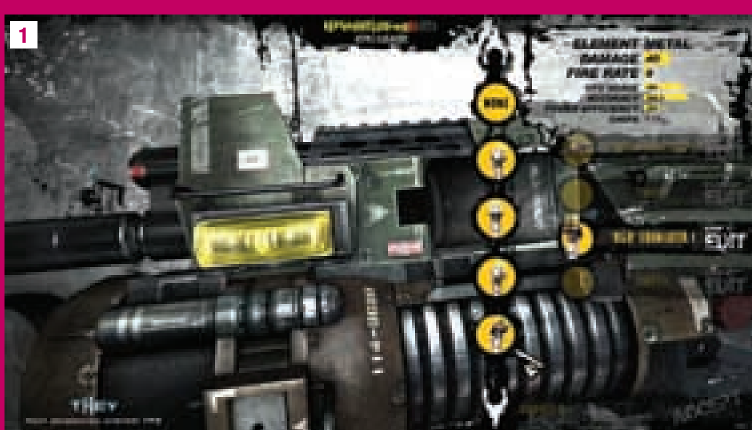
Звучит все это довольно сомнительно, но компания NVIDIA уже включила They в свою программу The way it's meant to be played, попасть в которую у откровенно дрянных игр шансов не то чтобы очень много. Видимо, известный производитель видеокарт увидел в детище польских разработчиков определенный потенциал.

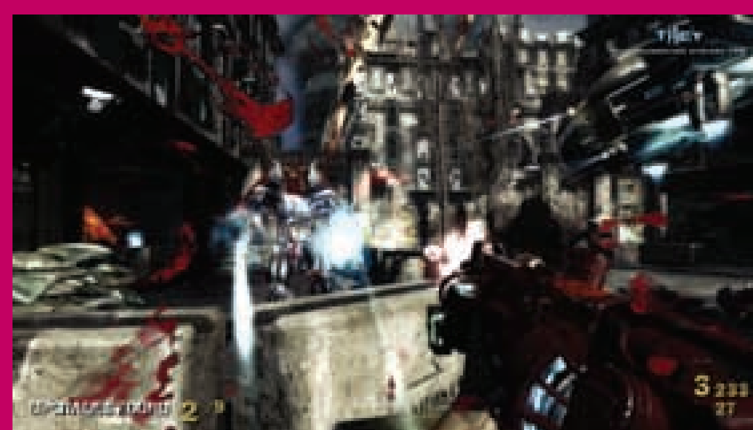


ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox 360, PlayStation 3
- **ЖАНР:** shooter.first-person.sci-fi
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** IMC
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Metropolis Software
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2009 год
- **ОНЛАЙН:** www.metropolis-software.com



Автор:
Максим «bw» Поздеев
bw@gameland.ru

1




THEY

«НИКТО НЕ ЗНАЕТ, ЧТО ОНИ ТАКОЕ, ОТКУДА ОНИ ПРИШЛИ, ЧТО ОНИ ДЕЛАЮТ И ЧЕГО ОНИ ХОТЯТ...»

Несмотря на все свое многообразие, игровая индустрия очень предсказуема в том, что касается отдельных ее представителей. Потенциал той или иной игры, ее шансы на успех и превращение в сериал обычно очевидны еще на стадии первых пресс-релизов, в которых разработчики перечисляют отличительные особенности своего продукта. Разумеется, со стопроцентной точностью предсказать судьбу невозможно: любая игра может совершенно неожиданно для знатоков и мнящих себя таковыми «взорвать» рынок или наоборот – с треском провалиться. Но все же примерные продажи и частоту появления проекта на обложках профильных журналов зачастую можно угадать, просто зная разработчика и издателя. Например, игра They так и просится в разряд сомнительных. Когда польский разработчик, чей официальный сайт состоит из одной страницы с надписью «under construction», и немецкая компания, которая вообще непонятно чем занимается, совместно берутся за разработку и вывод на рынок шутера на самодельном движке и с претензией на развитие целого жанра – это наводит на определенные мысли. И, к несчастью для польско-германского союза, эти мысли не содержат слов «успех», «сумасшедшие продажи» и «новая икона жанра».

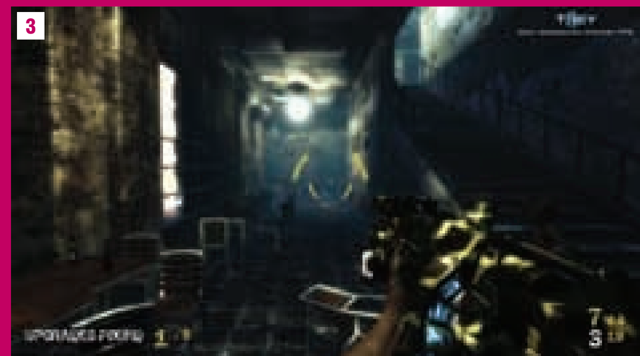
Впрочем, ничего ужасного в этом нет. То, чего IMC и Metropolis не добирают в известности, популярности и уровне доверия, они с лихвой компенсируют свежими идеями, энтузиазмом и железобетонной верой в собственный успех. А самое главное: их игра, в отличие от разработок многих других «молодых да ранних» студий, не остановилась в своем развитии на уровне дизайн-документа – она уверенно продвигается вперед и вполне может дожить до намеченного на 2009 год релиза.

Действие They будет происходить в не столь отдаленном будущем, где нам в роли британского солдата предстоит отразить, э-э-э, вторжение армии роботов в Лондон. Разработчики клянутся, что они провели последние двадцать лет не на задворках цивилизации и знают, что футуристические сюжеты подобного толка – это как чистосердечное признание сценариста в том, что у него затяжной творческий кризис, переходящий временами в затяжной запой. Но в то же время поляки не сомневаются, что и на такой истерзанной фантастами почве можно выращивать цветы, если применить правильные удобрения.

Роль удобрений в случае с They играет таинственность. Упоминавшиеся выше враждебные роботы – лишь машины, которые используют для своих непонятных целей некие фантомы. Зачем им понадобилось нападать на Лондон и чего они хотят – тайна. Кто они – инопланетяне или нет – тоже тайна. Многочисленные сюжетные повороты, которые разработчики без зазрения совести сравнивают с телесериалами «Остаться в живых» и «Герои», будут изобиловать тайнами. Удастся ли сценаристам Metropolis справиться с задачей и сумеют ли они удивить нас по-настоящему интересной историей – тоже та еще тайна.

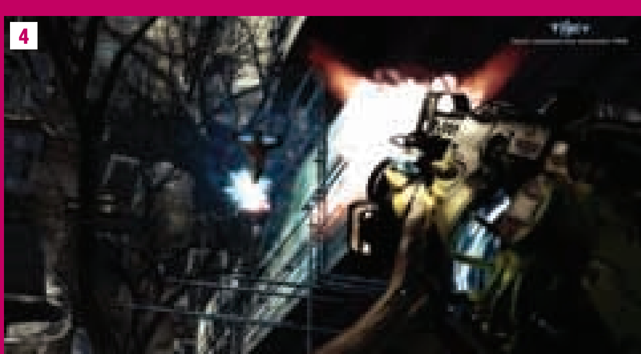
Тщательно создаваемый разработчиками ореол таинственности затронул и другие области They: например, об игровом процессе доступной информации не так много, как того хо-

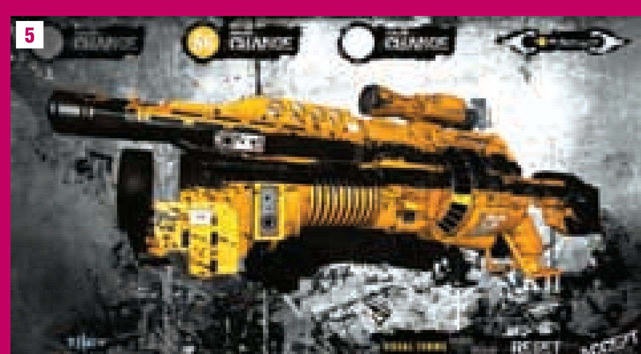
2


3


О многопользовательской части They пока известно не слишком много. Разработчики лишь обмолвились, что в ней будут привычные игровые режимы, вроде Deathmatch и Capture the Flag, равно как и несколько новых, ранее невиданных вариантов сетевых побоищ. Тем не менее, посмотреть, что же будет представлять собой онлайновая часть They, интересно уже сейчас благодаря оригинальной системе настройки оружия. В мультиплеере она будет действовать точно так же, как и в одиночном режиме: игроки сами определят, какая пушка им нужна. А значит, каждый человек в They сможет создать автомат (гранатомет, снайперскую винтовку или гибрид всех трех) с учетом своих игровых предпочтений и сильных качеств, что сделает сетевой режим более интересным и менее предсказуемым. Наверное.



4


5


1 Игрокам предстоит провести долгие часы, наблюдая вот этот экран настройки оружия. Впрочем, те, кого такая перспектива не прельщает, могут не забивать себе голову – в игре планируется набор стандартных «шаблонов» на все случаи жизни.

2 Игра, конечно, еще долго будет находиться в разработке, и за ближайший год все может сто раз измениться, но, тем не менее: если в They к моменту релиза будет так же темно и сумбурно, как на этих скриншотах, то в списке апгрейдов оружия обязательно должно найтись место фонарику.

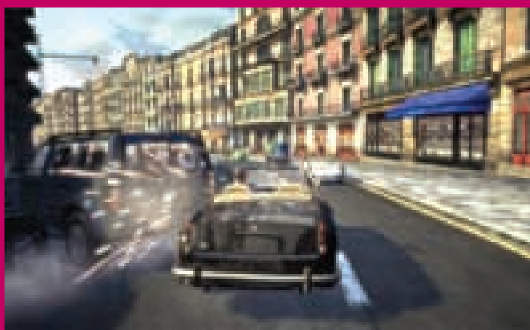
3 Разработчики They сравнивают атмосферу своего детища с известным шутером F.E.A.R. И знаете, что-то в этом сравнении есть. По крайней мере, They такая же мрачная.

4 В чем у визуальной части игры точно не будет недостатка, так это в разного рода вспышках, огненных сполохах и прочих спецэффектах. А вот над разнообразием пейзажей еще работать и работать…

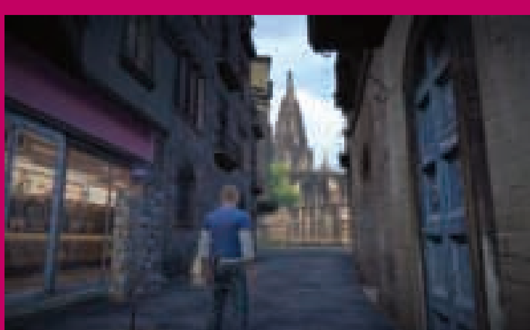
5 Настройке можно будет подвергнуть не только «начинку» оружия, но и его внешний вид. Процесс покраски и нанесения на вашу пушку различных изображений чем-то напоминает то, что можно было проделывать с автомобилями в Forza Motorsport 2 и Need for Speed ProStreet.

телось бы. Хотя уже сейчас известно, что Metropolis видит свое творение быстрым, динамичным FPS, в котором отстрел нечисти будет гармонично сочетаться с тактическими элементами и решением простеньких головоломок.
Последние появятся в игре благодаря серьезной физической модели и разрушаемости многих объектов. Разумеется, о возможности сровнять с землей весь Лондон речи не идет, но развалить какие-то отдельные декорации, чтобы под их обломками похоронить группу врагов, вполне реально. Сами перестрелки тоже не так просты, как может показаться на первый взгляд. В They наведаются множество различных механических врагов, начиная с маленьких и шустрых и заканчивая огромными треножниками а-ля «Война миров», – победа над каждым из них сама по себе будет нелегкой. Но в то же время каждый робот в игре контролируется фантомом, и игрок волен решать, атаковать ли ему железяку, или ее «водителя». В первом случае после уничтожения робота можно будет увидеть, как сгусток энергии – тот самый фантом – улетает прочь, чтобы «оседлать» другого робота и снова вступить в бой. Если же вам удастся уничтожить самого фантома, то управление роботом перейдет к искусственному интеллекту «автопилота», что сильно сказывается на боевых способностях машины.
Но главной особенностью They являются вовсе не враги или физическая модель. Разработчики уверены, что их проект пробьет себе дорогу к успеху благодаря инновационной системе, известной под названием Pimp my weapon. Суть этой идеи заключается в том, что в игре у нас не будет привычного арсенала из дробовиков, автоматов и гранатометов – всю эту груду железа с успехом заменит одно-единственное настраиваемое оружие. Собирая на уровнях различные запчасти, игроки вольны собственноручно конструировать то, из чего намерены стрелять. Комбинируя различные элементы (количество возможных вариантов исчисляется сотнями), мы сможем сотворить оружие «под себя» – с необходимой огневой мощью, скорострельностью, точностью стрельбы и прочими характеристиками. Кроме того, можно будет сохранить не один, а сразу несколько вариантов оружия, переключение между которыми будет осуществляться «на лету» прямо во время боя. В Metropolis полагают, что эта система настройки превратит оружие из простого средства для уничтожения врагов в нашего дитятю и лучшего друга одновременно – именно забота о стреляющей железяке будет занимать наши мысли на протяжении изрядной части игрового времени.
Как бы там ни было, They в данный момент находится еще на очень ранней стадии. Разработчикам еще предстоит довести до ума свой доморощенный движок, окончательно определиться с некоторыми функциями (например – с идеей включить в игру различные средства передвижения) и сделать тысячу не менее важных вещей. Вполне возможно, что спустя год или два их детище попадет на обложку какого-нибудь игрового журнала и, чем черт не шутит, действительно привнесет что-то новое в застоявшееся болотце, которым сейчас является жанр шутеров с видом от первого лица. СИ

Тараня чужие автомобили и носясь по улочкам Барселоны на предельной скорости, игрок в The Wheelman не только получает удовольствие от процесса, но и пополняет специальную шкалу. Когда она заполнится целиком, появится возможность выполнить трюк в стиле лучших голливудских фильмов. Например, один из таких маневров представляет собой «полицейский» разворот на 180 градусов, возможность сделать несколько выстрелов по преследователям через лобовое стекло, и еще один разворот, после которого можно продолжить движение, не опасаясь погони.







1



2



3



THE WHEELMAN

ПОГОНИ, ТРЮКИ, СТРЕЛЬБА И ВИН ДИЗЕЛЬ – НА УЛИЦАХ ВИРТУАЛЬНОЙ БАРСЕЛОНЫ.

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 3, Xbox 360
- **ЖАНР:** racing.car_battle/ shooter.third-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Midway
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** ND Games (PC)
- **РАЗРАБОТЧИК:** Midway Newcastle
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2008 года (Европа)
- **ОНЛАЙН:** www.wheelmangame.com



Автор:
Максим «bw» Поздеев
bw@gameland.ru

1 Хоть виртуальная Барселона и не предстанет точной копией Барселоны реальной, в ней можно будет без хлопот найти все основные достопримечательности этого прекрасного города.

2 Чем игра выделяется уже сейчас, так это ощущением скорости во время езды и кропотливым вниманием к тому, как разваливаются на части автомобили.

3 Движок Unreal Engine 3 в действии: Вина Дизеля можно опознать по фигуре, развороту плеч и форме головы, даже когда он стоит к нам спиной.

Midway, видимо, очень нравится идея симбиоза киноиндустрии с игровыми проектами. В прошлом году именно благодаря стараниям этого издательства свет увидел шутер Stranglehold, в создании которого деятельное участие приняли актер Чоу Юн-Фат и режиссер Джон Ву, а в нынешнем Midway собирается осчастливить нас очередной игрой из той же категории. Новая нетленка носит название Wheelman, а главную роль в ней сыграет известный голливудский здоровяк Вин Дизель.

Выбор Дизеля выигрышен во всем: обладатель чудовищной харизмы, хриплого голоса и блестящей лысины сам по себе способен продать что угодно. К тому же, The Wheelman – это не только игра, но и готовящийся к выпуску одноименный фильм, главную роль в котором исполнит все тот же Дизель.

The Wheelman предложит нам вжиться в роль агента под прикрытием (роль которого исполнит, естественно, Вин Дизель) и специалиста по экстремальному вождению, выполняющего различные задания для преступных группировок в Барселоне. Как и положено боевику с голливудскими корнями, игра с места в карьер начнет показывать нам лучшие свои стороны: погони по улицам города, жаркие перестрелки и сумасшедшие трюки. Если сравнивать то, что собирается предложить нам Midway, с уже вышедшими играми, то в первую очередь на ум приходят сериалы Driver, Grand Theft Auto и Burnout.

В мире The Wheelman найдется место для более чем сотни миссий, примерно пятая часть которых будет работать на развитие сюжета. Причем аж восемьдесят процентов игрового времени придется проводить за рулем автомобиля, а оставшиеся двадцать уйдут на передвижение по Барселоне на своих двоих и отстрел супостатов в стиле традиционных шутеров с видом от третьего лица.

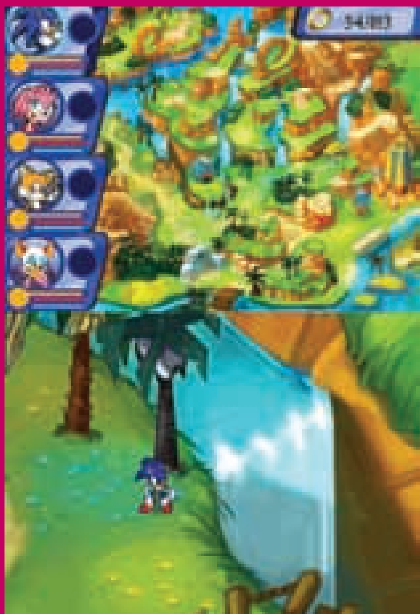
Гоночная составляющая игры выглядит достаточно неплохо уже сейчас: в ходе выполнения различных миссий нам придется не только крепко держаться за «баранку», но и отстреливаться от преследователей, таранить автомобили, сталкивая их с дороги, и разбираться с недругами всеми другими доступными способами. Собственно, в этом и будет заключаться вся соль игры: основные отличительные черты The Wheelman связаны как раз с различными трюками, которые можно (и нужно) выполнять, сидя за рулем автомобиля.

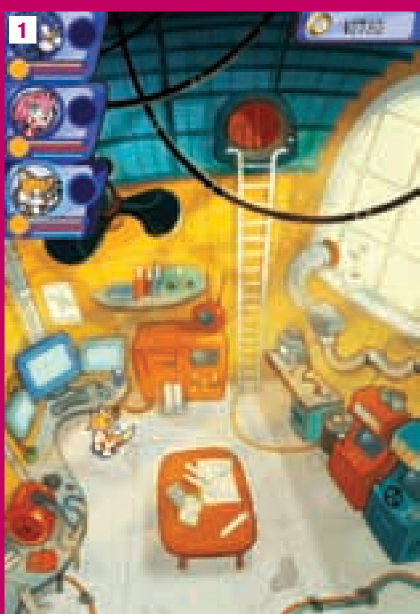
А вот с «пешеходной частью» у детища Midway возникли вполне определенные сложности. Когда герой Вина Дизеля выбирается из кабины авто и подставляет свою лысину лучам жаркого испанского солнца, The Wheelman как будто теряет большую часть своего очарования и превращается в довольно банальную стрелялку, у которой нет ни единого шанса в сравнении с лучшими представительницами жанра шутеров с видом от третьего лица. К счастью, у разработчиков еще достаточно времени, чтобы дошлифовать этот элемент. К тому же, как уже говорилось выше, на брожение по улицам будет потрачена весьма скромная часть игрового времени.

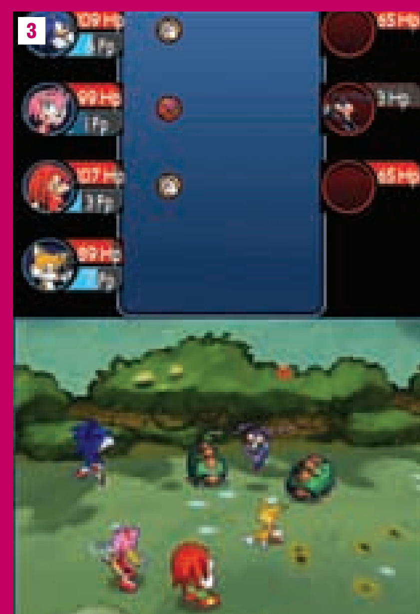
В остальном же The Wheelman видится добротным, крепким проектом, за которым непременно нужно присматривать. Если Midway потратит оставшиеся до релиза месяцы с умом, из новой игры про выйдет действительно достойное пополнение коллекции любого ценителя шумной пальбы, быстрых машин и хороших голливудских боевиков. СИ



В ВОЗДУХЕ. НА ЗЕМЛЕ. ЛУЧШЕЕ ОРУЖИЕ ЭТО...
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЧЕЛОВЕК™
ОФИЦИАЛЬНАЯ ВИДЕОИГРА ПО ФИЛЬМУ
МАЙ 2008
WWW.IRONMANTHEGAME.COM
MARVEL
SEGA
www.sega-europe.com





ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Nintendo DS
- **ЖАНР:** role-playing.console-style
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2008 года
- **ОНЛАЙН:** www.sega.com/gamesite/sonicchronicles



Автор: Red Cat
chaosman@yandex.ru

1 Рыжий Тэйлз неплохо разбирается в технике и на протяжении игры наверняка смастерит для героев не одно хитроумное приспособление.

2 Не все миры будут яркими и красочными – разработчики говорят, что мрачных уровней тоже хватает.

3 В сражениях смогут принимать участие до четырех героев. Вполне достаточно, чтобы задать жару любому монстру.

SONIC CHRONICLES: THE DARK BROTHERHOOD

В ОДНОЙ ДАЛЕКОЙ-ПРЕДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКЕ ЖИЛ-БЫЛ ЕЖ...

Канадская студия BioWare определенно умеет преподносить сюрпризы – и доказательством тому служит вся история ее творчества. Сюрпризом для многих стал оглушительный успех Baldur's Gate. Еще больше удивил отказ студии заниматься разработкой Knights of the Old Republic II. Стилизованная под шелковый китайский платок Jade Empire и вовсе стала небольшой сенсацией, хотя и продавалась явно хуже, чем хотелось бы разработчикам. Вроде бы, с таким послужным списком можно быть заранее готовыми ко всему, но BioWare и тут не растерялась, анонсировав проект Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood. Нет-нет, это не опечатка. Речь действительно пойдет об очередной игре с участием самого знаменитого ежа. Причем игра эта ролевая и предназначена исключительно для Nintendo DS. У помпезной Mass Effect в скором времени объявится на диво колючий родственничек – кто бы мог подумать!

Как и всякий супергерой, Соник время от времени пытается взять отпуск, дабы отдохнуть от трудов праведных в тишине и покое, сохраняя инкогнито. К сожалению, попытки эти редко оказываются успешными – в силу самых разнообразных причин. Вот и теперь Сонику не свезло. Стоило ему отправиться на курорт после очередной грандиозной победы над бедолагой Эггманом, как стряслось новое несчастье. Таинственные злодеи, именующие себя Мародерами с большой буквы «М», умыкнули… нет, не очередную принцессу, а самих Тэйлза и Наклза! Двухвостый лис и фиолетовая ехидна-задира – те еще подарочки, и мы на месте главного героя едва ли стали бы прерывать отпуск по такому поводу. Однако вместе с упомянутыми личностями в неизвестном направлении исчезли все Изумруды Хаоса разом, а это уже посерьезнее, чем похищение говорящего зверья.

Разумеется, Соник вынужден вмешаться в ход событий и отправиться в погоню. Забегая вперед, скажем, что, по утверждению BioWare, банда грабителей и вездесущий Эггман – вовсе не одно и то же лицо. Хотя толстопузый усач, конечно, в стороне не останется и наверняка внесет свою лепту в развитие сюжета. Не обойдется Sonic Chronicles и без новых персонажей. Впервые на экране появится таинственная Шейд – странная личность, отдаленно напоминающая причудливое насекомое. Но кто или что она такое и на чьей стороне сражается, мы узнаем ближе к запуску игры в продажу. Кроме Шейд Колючему и его помощникам предстоит также встретиться с таинственной расой закованных в сталь великанов The Zoah, которые, судя по всему, особым дружелюбием не отличаются. Следовательно, придется драться – и не раз. И вот для таких-то случаев и разрабатывается пошаговая боевая система, которая позволит персонажам использовать стандартные удары и специальные приемы (на последние нужно расходовать так называемые fatigue moves) плюс задействовать коллективные атаки с участием двух и более персонажей.

А как же знаменитая скорость Соника? Ведь без стремительных пробежек, прыжков и «мертвых петель» по-прежнему немыслимы хорошие ежеигры! Будут в Sonic Chronicles и пробежки, и прыжки, и кульбиты. Правда, большая часть перечисленного попадет в список сверхспособностей, а их персонаж еще должен выучить, накапливая опыт и получая новые уровни. Но синему ежу все по плечу! СИ


AMD
Smarter Choice
Разумный Выбор
FORMOZA™
если вы думаете о будущем
www.formoza.ru
© 2008 Advanced Micro Devices, Inc. AMD, логотип стрелка AMD, AMD Athlon и любые их комбинации, ATI, логотип ATI, Radeon, CrossFire являются товарными знаками компании Advanced Micro Devices, Inc.
Formoza GM600+
AMD Athlon X2 64
ATI RADEON GRAPHICS
КОМПЬЮТЕР FORMOZA GM600+
• Двухъядерный процессор AMD Athlon™ 64 X2 6000+
• AMD 580X CrossFire™
• ATI Radeon™ HD 3870
• 4GB
• 750GB
• DVD±RW
• Sound card Creative X-Fi Xtreme
• TV-тюнер PCI DVD 3 Hybrid
• Card Reader
• Корпус GMC AVC-K1
Играй по-настоящему!
и не только...

Гид покупателя: Игры

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

PC

King's Bounty. Легенда о рыцаре



Новые грани здешнего мира открываются в каждом новом квесте, в каждом диалоге. И хочется бежать все дальше и дальше, даже жаль, что рано или поздно волшебная сказка о настоящем герое закончится. Год-полтора «Легенду» вспоминать будут точно.

ПЛАТФОРМЫ: PC
ЖАНР: strategy/role-playing.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari/Nobilis
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Katauri Interactive

Sins of a Solar Empire



Давным-давно, когда только вышел первый Warcraft, у стратегов появилась Мечта: «стравить» свои любимые цивилизации в реальном времени с цивилизациями других игроков. И вот мы наконец видим игру, которая реализует ту давнюю Мечту.

ПЛАТФОРМЫ: PC
ЖАНР: strategy.real-time.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Stardock
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»/snowball.ru
РАЗРАБОТЧИК: Ironclad

Assassin's Creed Director's Cut Edition



Отличный порт гениальной игры. Все очень красиво, по-прежнему захватывающе и чертовски интересно. Для тех, кто играет только на PC и пока не нагумал купить консоль, релиз Assassin's Creed Director's Cut Edition – это самый настоящий праздник весны.

ПЛАТФОРМЫ: PC
ЖАНР: action.freeplay
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	King's Bounty. Легенда о рыцаре	PC	strategy/role-playing.fantasy	Андрей Окушко	№09(258)
2	Sins of a Solar Empire	PC	strategy.real-tme.sci-fi	Алексей Арбатский	№06(255)
3	Assassin's Creed Director's Cut	PC	action.freeplay	Степан Чечулин	№09(258)
4	Ведьмак	PC	role-playing.PC-style	Александр Трифонов	№24(249)
5	Тургор	PC	action.survival	Ашот Ахвердян	№09(258)
6	Кодекс Войны: Высшая раса	PC	strategy.turn-based.fantasy	Алексей Арбатский	№05(254)
7	WH40K: Dawn of War – Soulstorm	PC	strategy.real-time.sci-fi	Андрей Окушко	№08(257)
8	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	PC	strategy.real-time.sci-fi	Константин Говорун	№04(253)
9	Crysis	PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№24(249)
10	Sledgehammer	PC	racing.car_combat	Илья Ченцов	обзор ожидается

ПРИСТАВКИ

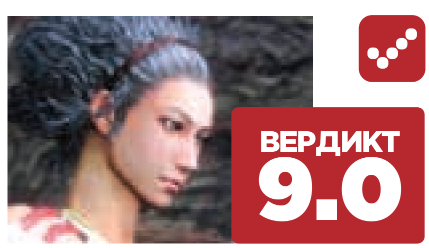
Super Mario Galaxy



Как и прочие игры Миямото, Super Mario Galaxy с пеленок находилась в центре внимания и прессы, и рядовых пользователей. И ведь довольны остались все – случай для современной игровой индустрии почти исключительный. Без хорошего гриба дело точно не обошлось!

ПЛАТФОРМА: Wii
ЖАНР: action-adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК: Nintendo EAD

Lost Odyssey



Мы так долго ждали в новом поколении по-настоящему «большой, хорошей и правильной» JRPG. Такой, чтобы дух захватывало от графики, чтоб что ни персонаж – то обязательно личность, чтоб сюжет не отпускал до самого финала, а музыку написал Нобуо Уэмацу. Дождались!

ПЛАТФОРМА: Xbox 360
ЖАНР: role-playing.console-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Алион»
РАЗРАБОТЧИК: Mistwalker

Mass Effect



Открытый космос гарантирует поистине бескрайние возможности. Вырвавшись с Земли, люди успели влезть и в большую политику, и в организованную преступность, всюду демонстрируя завидную прыть и нешуточный напор. Кем станет ваш командор Шепард, товарищ?

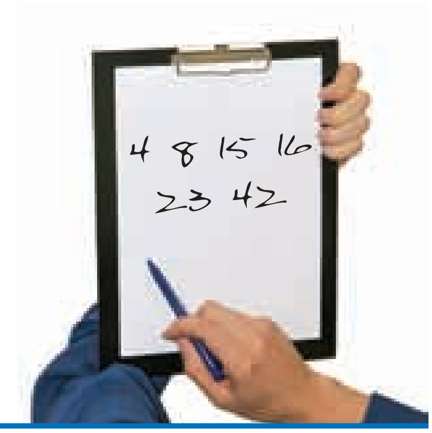
ПЛАТФОРМА: Xbox 360
ЖАНР: role-playing.pc-style.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Алион»
РАЗРАБОТЧИК: BioWare

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	Super Mario Galaxy	Wii	action-adventure	Сергей Цилюрик, Red Cat, Артем Шорохов	№02(251)
2	Lost Odyssey	Xbox 360	role-playing.console-style	Наталья Одинцова, Артем Шорохов	№06(255)
3	Mass Effect	Xbox 360	role-playing.pc-style.sci-fi	Александр Устинов, The Stig, Red Cat	№02(251)
4	Grand Theft Auto IV	Xbox 360, PS3	action-adventure.freeplay	Алексей Бутрин, Александр Каныгин	№10(259)
5	Devil May Cry 4	PS3, Xbox 360, PC	action.third-person.slasher	Наталья Одинцова, Red Cat	№04(253)
6	Burnout Paradise	PS3, Xbox 360	racing.arcade.freeplay	Александр Устинов, Артем Шорохов	№05(254)
7	Gran Turismo 5 Prologue	PS3	racing.simulation	Александр Устинов, The Stig, Евгений Закиров	№09(258)
8	Army of Two	PS3, Xbox 360	shooter.third-person.modern	Александр Устинов, Артем Шорохов	№08(257)
9	Uncharted: Drake's Fortune	PS3	action(adventure).modern	Артем Шорохов, Александр Устинов, The Stig	№24(249)
10	God of War: Chains of Olympus	PSP	action-adventure.slasher	Red Cat	№07(256)

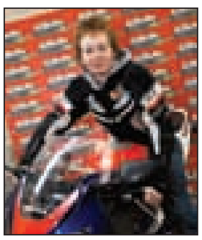
Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ. НАДПИСЬ НА БЛОКНОТИКЕ СПРАВА – НЕ ПРОСТО ТАК. ПОПРОБУЙТЕ УГАДАТЬ, ИЗ КАКОЙ ОНА ИГРЫ.



Константин Говорун
wren@gameland.ru



СТАТУС:
Врен-гонщег

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
World in Conflict

Месяц назад ходил на презентацию бритвы Gillette Slalom Plus в клубе Motorhome. Там был устроен чемпионат по виртуальным гонкам – в каком-то мотосимуляторе сериала Ducati.
Так вот. В нем первое место занял Алик Вайнер, наш арт-директор, а третье место – я. Кроме того, Саша Трифонов (мой бывший заместитель, ныне – главред «PC ИГР») выиграл в лотерее скутер.
В итоге наша банда унесла почти все призы, грамоты и золотые кубки.

Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

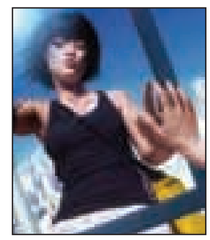


СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Crisis Core: FF7, Wild Arms XF

SRPG настигают: не успела пройти и половину миссий новой Advance Wars, как сразу подвернулась Wild Arms XF. А тут Артем напомнил: должок, говорит, за тобой, Grim Grimoire так и осталась без обзора. Тоже стратегия, но уже в реальном времени, что для консольных игр редкость.
И пошло-поехало: одна битва, другая. Но успела вырваться на «Коммиссию» – теперь я счастливый обладатель комикса от Черта и Богдана. Вы обращали внимание, кто рисует стрипы к колонкам?

Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru



СТАТУС:
Уроборос in time

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Grand Theft Auto IV
GRAW2 co-op map pack №3

Будь моя воля – заморозил бы выход всех видеоигр на полгода-год, а то и на дольше. Очень уж обидно, что на полках любовно расставлены отличные, интересные и, главное, такие долгожданные, а уделить время каждой (да, почти как в GTA IV) ну никак не получается – больно сутки коротки. И ведь делают их и делают, делают и делают… Хорошо хоть лето наступает – дни становятся длиннее, и уже почти удается выкроить время и на чтение, и на спорт, и на прочие хобби.

Илья Ченцов
chen@gameland.ru



СТАТУС:
воксельный редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Voxelstein 3D

По странному совпадению сегодня, 29 апреля 2008 года, представители прессы со всего мира собрались… тремя этажами ниже офиса «Страны Игр», в питейном заведении Vodka Bar, чтобы пообщаться друг с другом и с разработчиками Command & Conquer: Red Alert 3. Говорят, видеозаписи с этого мероприятия будут использованы в качестве заставок в дополнении к Red Alert 3, о котором вы никогда не узнаете, так как в нем все игровые журналисты умирают.

Сергей Цилюрик
td@gameland.ru

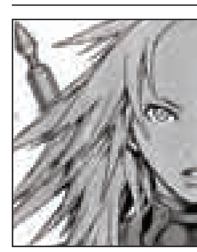


СТАТУС:
Унылый манчкин

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Team Fortress 2
Crisis Core: Final Fantasy VII

Зачем-то решил выполнить все миссии в Crisis Core. Наверное, потому что очень люблю FFVII. Да, пожалел. Неоднократно. Но довел-таки дело до конца – сейчас осталась лишь последняя, трехсотая. Слова не могут выразить всей моей ненависти к тому факту, что чуть ли не все в игре подчиняется случаю. А миссии – повторяющиеся десятки раз унылые коридоры. Осталось добить Минерву и забыть уже наконец про CC. Хватит.

Денис «SpaceMan» Никишин
spaceman@gameland.ru

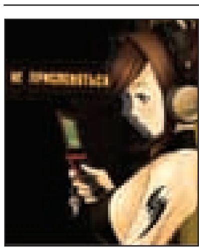


СТАТУС:
Phantom Miria

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Warcraft 2

Я часто размышляю на тему того, почему люди цепляются за старые механики, обходя стороной идеи, лежащие на поверхности. Походовые (и не очень) бои в JRPG так до сих пор и крутятся вокруг «атака мечом», «магия», «итем» и «скилл». Причем последнее – обычно тот же вариант магии/атаки мечом, только с другими спецэффектами. А представьте игру, в которой бои велись бы, как в аниме Bleach или Claymore…

Александр Солярский
solyarskyi@gameland.ru

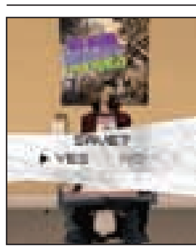


СТАТУС:
Freeskater

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Burnout Paradise

Наверное, даже хорошо, что летний сезон обычно не богат на громкие релизы. Появляется время на вещи пусть и не относящиеся к видеоиграм, но от того не менее приятные. Катание на роликах, к примеру, или походы в парк. Сидеть на траве под сенью деревьев, слушать пение птиц, щуриться от яркого солнечного света… Что может быть прекраснее? А пока лето не наступило – пойду сыграю пару раундов в Call of Duty 4.

Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru



СТАТУС:
K-ENT

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
No More Heroes, UT III,
Apollo Justice: Ace Attorney

Есть такой японский актер – Намасе Кацухиса. Его кривляния можно увидеть, скажем, в Gal Circle или в трех сезонах Gokusen. Недавно мне рассказали, что он ведет комедийное телешоу Salaryman NEO, такой «Камеди Клаб» для японских трудоголиков. Про них же, про трудоголиков. И среди множества непонятных скетчей есть там сюжет про Секси Бучо. Sexy Bucho. Секретное оружие сарариманов!

Red Cat
chaosman@rambler.ru

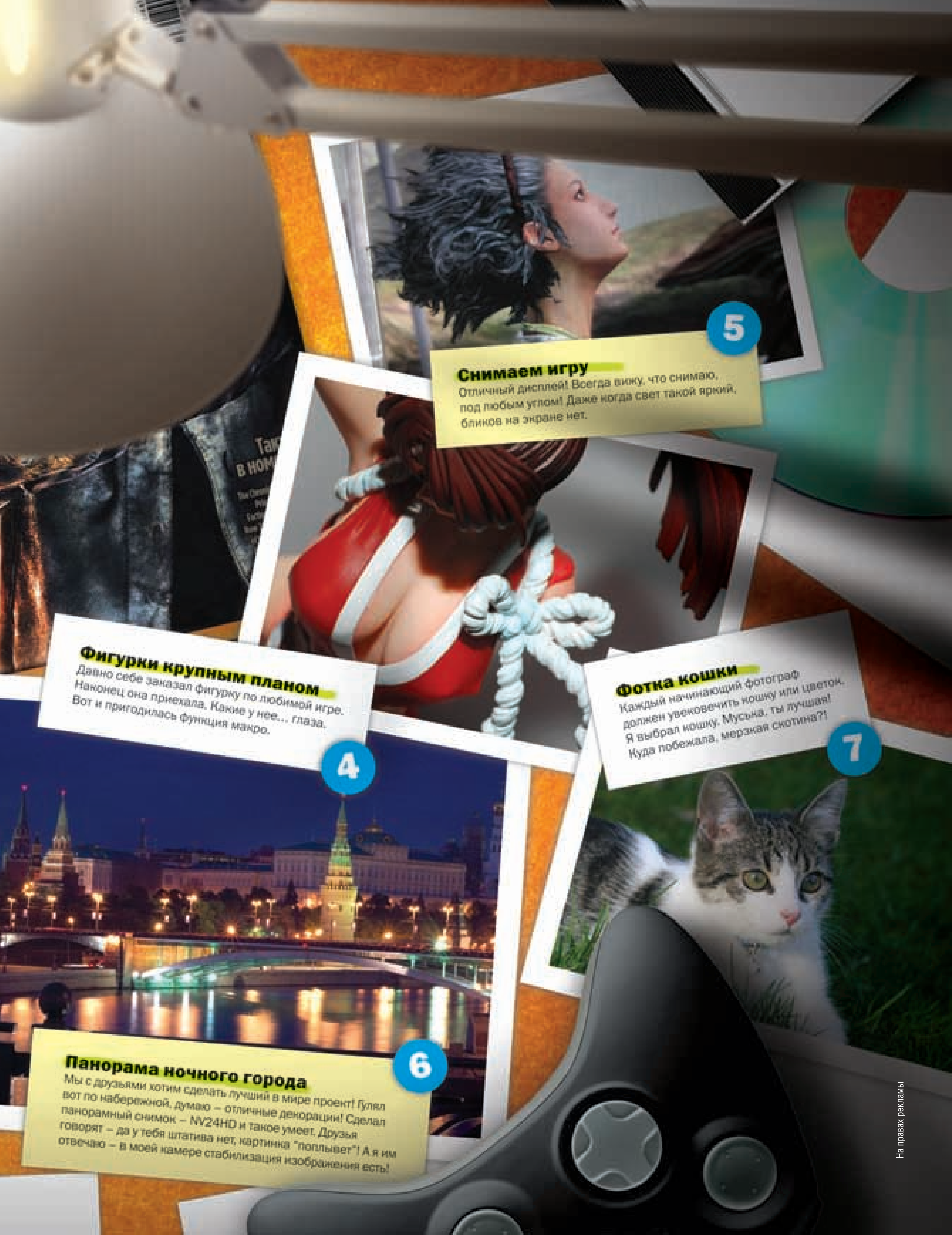


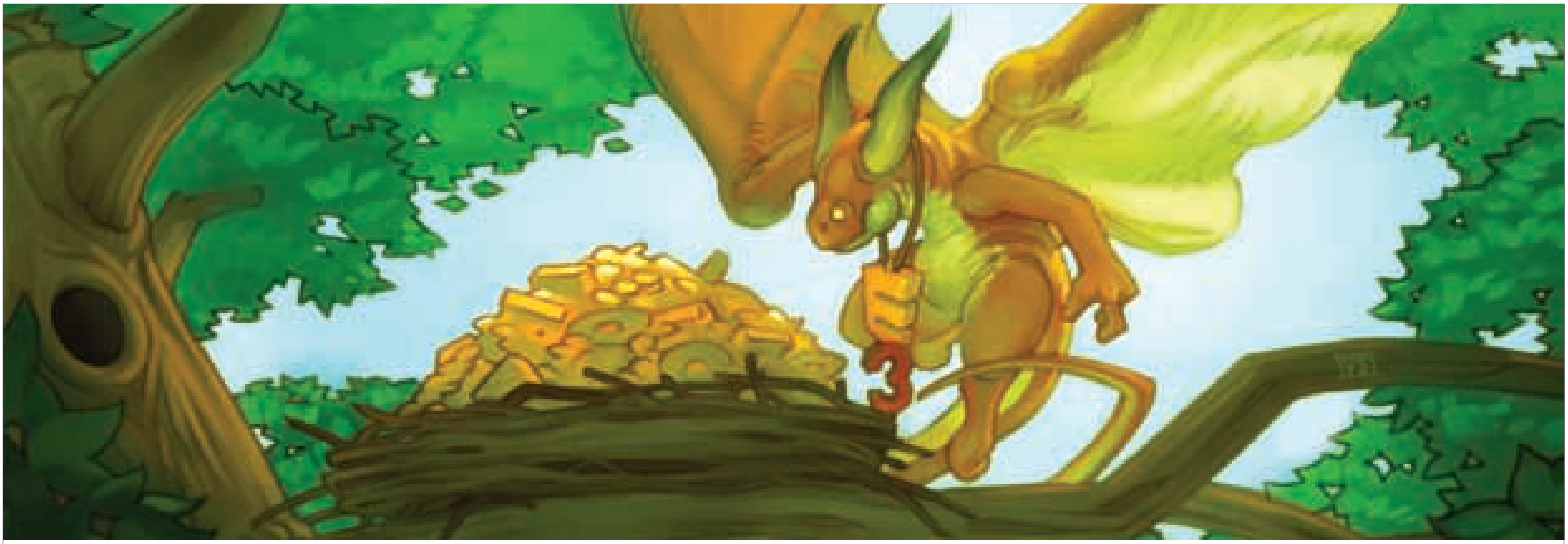
СТАТУС:
Dr.Robotnik

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Dark Sector

Мне не нравилась GTA III, не нравилась San Andreas, я не ждал откровений от GTA IV. Но красивые ролики и роскошные скриншоты просто обязывали свести с игрой личное знакомство в надежде, что уж в этот раз чем-нибудь, да зацепит. Не зацепило. Общение по мобильному телефону (спасибо – хватает в повседневной жизни), уголовная рожа главного Коляна игровой индустрии и бесконечный поток «славянского» акцента с экрана безнадежно утомили уже на третьем часу.


Геймерская фотоохота
Как геймер ходил фотоснимки ловить
1
С камерой в руках
Ура, я купил себе фотик! Samsung NV24HD – легкий, стильный, запросто в кармане уместится. Завтра же испытаю в деле!
2
Видео на выставке
Здорово, что не нужно таскать с собой кучу гаджетов! Хочу – фотографирую, хочу – видео снимаю. Причем в HD. Такое не стыдно и на плазме посмотреть.
3
Фейерверки
Ходил смотреть фейерверки. Думаю – как их фотографируют-то? А оказывается, в камере специальный режим есть. Сегодня же вечером вывешу снимки на "одноклассниках"!
SAMSUNG
Schneider - KREUZNACH
VARIOPLAN ZOOM 2.7-5.2mm
NV24HD
Фотоаппарат
Samsung NV24HD
- HD видео и Full HD фото -наивысшее качество изображения
- 24мм 3,6x ультра-широкоугольный объектив Schender
- AM OLED экран с диагональю 2,5 дюйма (впервые в компактных камерах)
- Двойная стабилизация изображения OIS и DIS
- Распознавание лица


4
Фигурки крупным планом
Давно себе заказал фигурку по любимой игре. Наконец она приехала. Какие у нее... глаза. Вот и пригодилась функция макро.
5
Снимаем игру
Отличный дисплей! Всегда вижу, что снимаю, под любым углом! Даже когда свет такой яркий, бликов на экране нет.
6
Панорама ночного города
Мы с друзьями хотим сделать лучший в мире проект! Гулял вот по набережной, думаю – отличные декорации! Сделал панорамный снимок – NV24HD и такое умеет. Друзья говорят – да у тебя штатива нет, картинка "поплывет"! А я им отвечаю – в моей камере стабилизация изображения есть!
7
Фотка кошки
Каждый начинающий фотограф должен увековечить кошку или цветок. Я выбрал кошку. Муська, ты лучшая! Куда побежала, мерзкая скотина?!
На правах рекламы





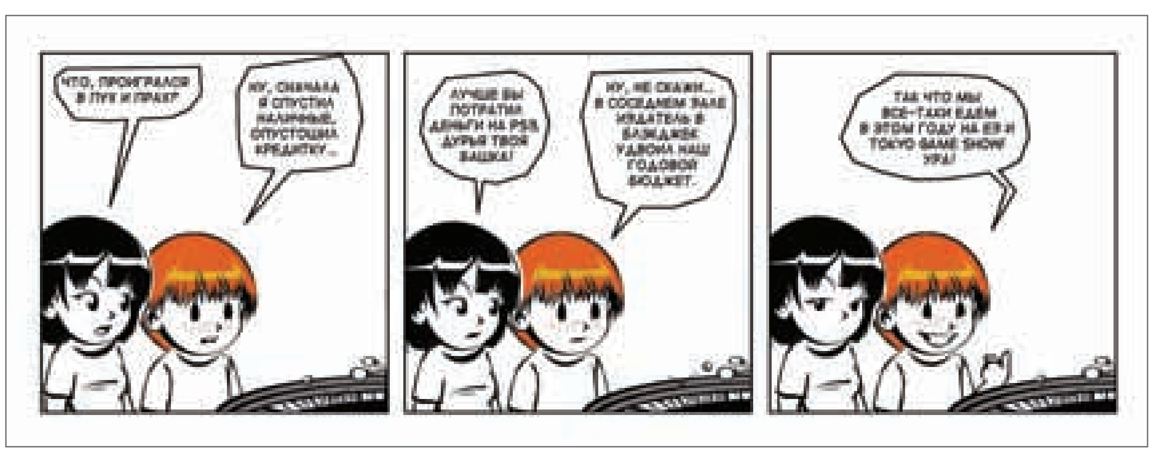
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ЛЕГКИЕ ДЕНЬГИ

ОДНАЖДЫ ВЕЧЕРОМ Я ПРИЛЕТЕЛ В ЛАС-ВЕГАС. ВЕЧЕРИНКА ДЛЯ ЕВРОПЕЙСКОЙ ПРЕССЫ К ТОМУ ВРЕМЕНИ ЗАКОНЧИЛАСЬ, И МНЕ ОСТАВАЛОСЬ ЕДИНСТВЕННОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ – ПРИЛАГАЮЩЕЕСЯ К ОТЕЛЮ КАЗИНО.

В Вегасе все связано с игорным бизнесом. Невозможно попасть в магазин, ресторан или туалет, не пройдя мимо «однорукого бандита» или стола для блэкджека. Начинается эта вакханалия еще в аэропорту – выходишь из шлюза, и вот уже они, манят обещаниями миллионов. Ждешь багаж у ленты транспортеры – и тут игорные автоматы. Приезжаешь в отель – а он совмещен с казино. Дело доходит до смешного: во многих ресторанах в барные стойки вмонтированы мониторы и щель для монеток. Пьешь пиво с друзьями, а попутно кидаешь центы, и вяло ждешь, пока не выпадет джекпот. Думаю, скоро догадаются установить такие же системы и над писсуарами – чтобы ни минуты нельзя было провести вне игорного бизнеса. Развлечение для меня непривычное – все же с детства я привык к страшилкам о пиковой даме и спущенных за одну ночь состояниях. Однако в Вегасе невозможно устоять перед соблазном. Благо, и привезли нас, чтобы мы лично смогли сравнить настоящий город и виртуальный, из This is Vegas. Даже выдали по двадцать пять долларов с наказом потратить их непременно в казино, а не на подержанные игры для Dreamcast. Я выбрал Caesar's Palace, хорошо знакомый по одноименному симулятору на 8-битных приставках.
Люди вне индустрии, вроде политиков или телеведущих, зачастую путают игровой и игорный бизнес. Обычно мы над этим смеемся, однако в Вегасе начинаешь понимать, что общего у них действительно много. Для начала я провел эксперимент с игорными автоматами. Берешь купюру в двадцать долларов, вставляешь в приемную щель, получаешь 2000 кредитов (каждый эквивалентен одному центу). Выбираешь количество линий и ставку (минимальная – один кредит), нажимаешь на кнопку (или дергаешь рычаг), и… ждешь результата. Затем повторяешь раз и еще раз. Сумма на счету будет долго – часы! – колебаться вокруг цифры в 2000 кредитов. Десять раз проиграть по пять, один раз выиграть сто двадцать, два шага назад, один – вперед. Несложно удвоить, утроить и даже ушестерить первоначальную сумму. В этот момент начинает казаться, что ты контролируешь процесс, – это самый опасный момент. Выигрыши и проигрыши ощущаются, как закономерные явления, как прямое следствие ваших навыков и умений или, наоборот, неопытности и ошибок в расчетах. На самом же деле игрок волен выбирать лишь размер ставки и правила подсчета выигрышей, но никак не влияет на выпадение комбинаций. Головокружение от успехов усугубляется тем, что с одноцентовыми кредитами запас прочности очень велик. Можно опуститься до цифры 1000 или 500, а потом вдруг отыграться и снова уйти в плюс. Собственно PR-менеджер Midway поступил куда проще – сделал пять ставок по пять долларов, а потом ушел смотреть на поющие фонтаны. Но я был заворожен магией игры, и продолжил зарабатывать цент за центом на кофе с тортиком, будучи уверенным в том, что полностью контролирую ситуацию.
Уже вернувшись домой, я понял, на что это все чертовски похоже, – самую первую Civilization на высшем уровне сложности. Начиная игру, вы теоретически можете захватить всю планету. По мере развития, вы либо вырываетесь вперед, либо еле-еле влачите свое существование, либо – что чаще всего – идете более-менее вровень с остальными. Это может продолжаться часами, но рано или поздно – быть может, через сутки – вы поймете, что на самом деле шансов выиграть к двухтысячному году уже нет, нужно все бросать и начинать сначала. И, что самое дурацкое, ваш провал был обусловлен не какими-то осмысленными действиями, а выпавшими в самом начале случайными условиями (карта мира, расположение на ней соперников, ресурсы, нападения варваров, решения AI), существенно ограничившими варианты развития. Однако бросать все на ранней стадии было обидно – перед каждым ходом кажется, что еще чуть-чуть, еще один город, еще одна технология, и все, можно сохраниться и идти спать, а завтра захватить мир. Но идет время, появляются новые вызовы, вашу страну опять нужно спасать, ставить себе новые цели, достигать их… и так до тех пор, пока не победите или – что чаще бывает – не останетесь у разбитого корыта. В таких ситуациях уходить лучше всего вовремя и красиво – на пике могущества империи, воспользовавшись функцией Retire. Вы не захватите мир, но по крайней мере ощутите, что чего-то добились. Конечно, в Civilization вы действительно влияете на результат, а не просто жмете на кнопку и ждете трех семерок, но и в казино в блэкджеке и покере от ваших решений зависит немало.
В игорном бизнесе функция Retire тоже есть. Как объяснил мне более опытный коллега, при походе в казино надо заранее определять вилку выигрышей-проигрышей. Например, задаться целью прийти с 20 долларами и либо заработать еще 20, либо проиграть свои 20. И от первоначального плана нельзя отступать ни за что и ни при каких условиях. Если уж проиграли – все, больше никаких ставок. Если выиграли – надо забирать деньги и идти пить пиво с друзьями, а не пытаться «развить успех». Ведь если в Civilization вы рисковали лишь собственным временем и хорошим настроением, то в Вегасе – еще и деньгами, отложенными на телевизор для себя и шубку для девушки. Есть много страшилок на тему того, что заработать в казино невозможно, как ни старайся. Это неправда. Достаточно правильно поставить цели, рассчитать первую ставку и далее играть по системе с прогрессией – тогда какие-то разумные деньги выиграть несложно. И если в автоматах вероятность выпадения джекпота определить не получается (а в российских условиях она еще и «подкручена»), а в блэкджек или покер играть умеете плохо, то проще всего обратиться к рулетке. Ставите деньги на красное или черное, и с вероятностью почти в 49% сумма будет удвоена. Или потеряна. Без фокусов и обмана. Главное здесь – не потерять голову и не поддаться азарту. А иначе можно действительно остаться без штанов. К сожалению, геймерам, привыкшим быть в играх лучшими, особенно сложно остановиться вовремя. Такая вот группа риска.







Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ГАНДАМЫ ЗА МКАДОМ

«ИНТЕРЕСНО, ЗАЧЕМ ТАК МНОГО ЗНАКОВ «ОСТОРОЖНО! ОПАСНЫЙ УЧАСТОК ДОРОГИ» ПО ВСЕЙ ТРАССЕ? ПРОЩЕ БЫЛО ПОВЕСИТЬ ОДИН БОЛЬШОЙ ПРИ ВЫЕЗДЕ ИЗ МОСКВЫ», – КОММЕНТИРУЕТ МОЙ ДРУГ СЕРГЕЙ МУШТУК, ВЛАДЕЛЕЦ САЙТА ANIMEFORUM, НАШ ПУТЬ В ВОРОНЕЖ ПО М4.

Для большинства майские праздники – отличная возможность по-настоящему отметить окончание зимы: съездить с друзьями на дачу, выбраться на природу на шашлыки или вообще взять отпуск и отправиться в теплые страны. Но для определенного круга людей первые числа мая – это исключительно Воронежский аниме-фестиваль, событие, которое не вправе пропустить ни один уважающий себя анимешник.

Лично я, правда, не могу назвать аниме своим большим увлечением. Время от времени просматриваю интересующие меня новинки, могу отличить «Паприку» Сатоси Кона от «Унесенных призраками» Миядзаки, но ни разу не видел ни одного аниме-сериала, кроме, разве что, «Покемонов» и «Сейлормун». Так получилось, что много знакомых вращаются в аниме-тусовке, а один из друзей, более того, организует тематические вечеринки для анимешников. Отчасти следствием этого, кстати, стали Gamers Party (www.gamersparty.ru) – ежемесячные клубные мероприятия для геймеров, которые мы организуем с начала года.

Для меня поездка в Воронеж – скорее, возможность сменить обстановку и получить новый опыт, эдакое мини-приключение на выходные. Сам аниме-фестиваль – трехдневное мероприятие, состоящее из нескольких ключевых моментов: показы аниме в местном кинотеатре «Спартак», косплей-шоу в Театре оперы и балета и конференция с мастер-классами от звезд фэндома. Хотя все это, по большому счету, предлог для российского анимешного коммьюнити раз в году собраться вместе – на фестиваль приезжают более 1500 человек со всех уголков России: от Санкт-Петербурга до Ростова-на-Дону.

Последний раз я посещал фестиваль три года назад, и было очень любопытно, что изменилось с тех пор. В этот раз решил поехать на собственном автомобиле – привлекла в первую очередь независимость от расписания поездов и возможность вернуться домой в любое удобное время, читай: когда надоест. Выехали мы в четыре часа утра 1 мая, с надеждой сбежать из Москвы без пробок и сделать 500 км до Воронежа к полудню. Более того, трасса М4 считается одной из лучших в России (все знают про «дураков и дороги») – было желание этот факт тоже проверить. Избежать пробок не удалось – к нашему удивлению, дорога в область уже была забита «дачниками», которые тоже решили поиграть в тех, «кто рано встанет, тот дальше будет». Зато уже где-то в 150 км от Москвы мы встретили рассвет на скорости 180 км/ч, как раз испытывая автомобиль на М4. Помимо рассвета также встретили пост ДПС. Поздравив представителей службы ГАИ с праздником, оставшуюся часть пути мы ехали неспешно, наслаждаясь красотами природного ландшафта. В Воронеж прибыли по плану – к полудню.

Даже утренний дождик не смог испортить настроение – настолько велико было предвкушение фестиваля. По приезде тут же сделали интересное наблюдение – по городу никто не ездит больше 40-60 км/ч. Возможно, из-за того, что жители Воронежа очень ответственные. Мы тоже стали вмиг законопослушными, так как превышать скорость в городе в принципе не возможно – дороги не позволяют. Совершенно разбитые, с кучей ям и ухабов, улицы заставляют водителей постоянно играть в «змейку». Сжалившись над автомобилем, мы оставили его на платной стоянке, перед этим получив серьезное предупреждение от службы ГАИ за проезд «под кирпич». Немытые и оттого невнятные светофоры, спрятанные в листве деревьев дорожные знаки по всему городу – мы, вроде, приехали не в квест играть.

Смотреть аниме в кинотеатре не было никакого желания – большая часть репертуара и так знакома. Вместо этого провели вечер в компании московских анимешников. Средний возраст – 18-22 года. Все учатся в институтах, кто-то при этом работает. Самое интересное, что часть при этом не особо сильно разбирается в японской анимации, их больше привлекает само коммьюнити – возможность самовыражаться, например, через тот же «косплей». Многие уже были или мечтают попасть в Токио.

Второй день проходил под знаменем «косплей-шоу». Если честно, более отвратительного в плане организации мероприятия я еще не видел. Отсутствие ведущих, а значит, и объявлений музыкальных групп и прочих выступающих, растянутая на восемь часов (!) программа, множество пауз, технических неполадок и заминок, непонятно по каким критериям отобранные номера – очень стыдно перед полутоpатысячной аудиторией, которая собралась в театральном зале на главном событии фестиваля. Но публика все равно была в восторге. Концепция «by fans for fans» работает, как всегда, безотказно. Больше всего запомнилось музыкальное выступление Лисандры – в формате «профессионал среди любителей». С трудом выдержав пару часов представления, мы отправились гулять по городу. Встретились с друзьями, вкусно и плотно покушали и отсмотрели только появившегося в кинопрокате «Железного Человека» – очень рекомендую! К позднему вечеру мы вернулись в театр – зал все еще был полон и публика все еще смотрела «косплей-шоу». Вот это называется «патриотизм»!

Рано утром следующего дня, забрав машину со стоянки, мы отправились в долгий путь домой. В Воронеже ярко светило солнце, и уезжать очень не хотелось. Что-то есть в этом городе такое, что привлекает не меньше, чем пляжные курорты Турции или Египта. Наверное, это называется «атмосферой». Атмосферой спокойствия.

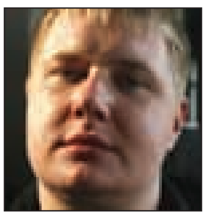
На обратном пути у нас чуть не закончился бензин – на протяжении почти 50 км мы не встретили ни одной заправки. Но даже это не повлияло на положительные впечатления от поездки. Не знаю, поеду ли я на майские праздники в Воронеже в следующем году, но местный аниме-фестиваль всегда будет в списке возможностей интересно провести время.





www.coolermaster.com





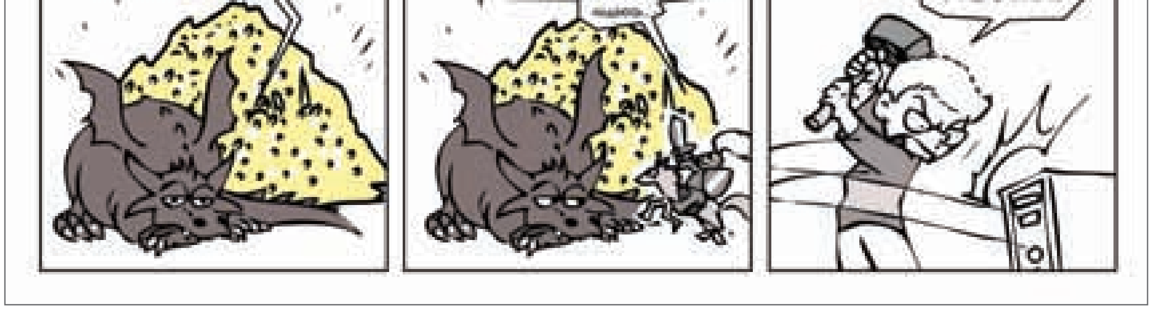
Егор Просвирнин
egor.prosvirnin@mail.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ЗВЕЗДНАЯ БОЛЕЗНЬ

РАНО ИЛИ ПОЗДНО ОНА СЛУЧАЕТСЯ С КАЖДЫМ, КТО ЛЮБИТ И ЦЕНИТ ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ИГРЫ. РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ СТАЛКИВАЕТСЯ С САМЫМ МЕРЗКИМ И УНИЗИТЕЛЬНЫМ, ЧТО ТОЛЬКО МОЖЕТ СЛУЧИТЬСЯ С ЧЕСТНЫМ ИГРОКОМ...

Думаю, у всякого из нас бывают такие моменты: поздний вечер плавно перетекает в ночь, поблекшие было цвета кажутся ярче и мягче сквозь золотистую толщу дешевого бурбона, дым дрянных сигарилл крутится в сгустившемся воздухе, завихряясь в фигуры, сулящие ночные удовольствия, а на левой щеке медленно остывает след от поцелуя любимой женщины. Борясь с накатывающей сладкой дремотой, вы решаете немного поиграть. Скажем, в компьютерную игру, благо, как раз на днях купили пару дисков с последними российскими релизами. Вы выбираете диск, кладете в рот кубик льда и начинаете процесс инсталляции, попутно проглядывая онлайн-рецензии («Какие лестные оценки!» – в прокуренной темноте проявляется легкая нотка нетерпения). Кубик льда во рту дотаивает, инсталляция закончена, последний патч предусмотрительно установлен, вы жмуритесь, как объевшийся сметаны кот, и кликаете на иконку с названием игры. Диск шуршит в приводе, а затем игра отчего-то не запускается, сообщая, что у вас на компьютере обнаружены пиратские эмуляторы и вообще, давайте-ка вы введете ключ. Охнув, вы лезете к приводу, извлекаете диск, ключа на нем нет. Нет ключа и на упаковке с диском, и внутри нее ключа тоже нет, как нет и никогда не было на вашем компьютере программ-эмуляторов. Вы глупо улыбаетесь, как герой «Процесса» Кафки, и думаете, что это какая-то ошибка («Не может же купленный в респектабельной торговой сети диск быть и в самом деле быть пиратским?»), что сейчас недоразумение разрешится, все запустится, и полное удовольствий время продолжит течь густым киселем.
Увы, это не так. Увы, вы уже слышите треск занавеса ночи, разрываемого на части необходимостью скинуть истому и начать искать решение, суетиться, дергаться, волноваться.
Следующий час вы проводите на самых невообразимых форумах, где, продираясь сквозь смайлы и косноязычие, ищете решение проблемы. Вы меняете настройки, вы переставляете диск из привода в привод, вы скачиваете дурацкие программы (одна из которых показывает вам тот самый – уже бесполезный – ключ) и читаете полные путаных объяснений ответы официального представителя компании-разработчика. Personal Jesus Джонни Кэша в плеере как-то сам собой сменяется на Hurt, а потом и вовсе на God's Gonna Cut You Down. Вы больше не плавающий в неге сибарит, вы мечущийся по своему чердачку Раскольников, разрабатывающий план убийства системы защиты. Когда игра, после всех страданий, мучений и истерик, все-таки запускается, вам уже не хочется развлечений. Вам вспоминается подсмотренный где-то газетный заголовок «Будьте вы прокляты!».
Я говорю о главной любви русских игроков – системе Starforce. Люди, выступающие против Starforce, подходят обычно с прагматичных позиций. «Почему мы не можем запустить легально купленные диски? Почему мы не можем сделать копии с наших дисков? За что мы вам платим деньги? За чтение форумов «Техподдержка?» – говорят они. Некоторые идут еще дальше: «Почему Starforce нет на версиях игр для западного рынка? Почему вы априори держите русских игроков за воровской скот? Почему вы не уважаете людей, для которых работаете?». Издатели в ответ не могут сказать ничего внятного. Издатели в ответ закрывают глаза и шепчут, что все претензии к компании-разработчику Starforce, как будто Starforce самозарождается на дисках, как будто это вирусная инфекция, остановить которую никак нельзя, как будто издатель, обливаясь собственной кровью, до последнего держал редут Раевского, но проклятый Наполеон Starforce все-таки одолел.
Конечно же, это не так. Издатели ставят последние версии Starforce, так как их трудно сломать и они максимально отдаляют срок появления игры в торрентах, после которого начинается существенный спад продаж. Более того, критическими для издателя как раз являются первые две недели после релиза – на них приходится основная часть продаж, если вы не сможете получить из торрентов долгожданный проект в первые две недели, вы, скорее всего, пойдете и купите его. Ради этого издатель с медвежьей грацией ломает ваше удовольствие, задирает в кишки ваши томные вечера, плюет вам в глаза и смеется в ваше искривленное гримасой боли лицо.
Что самое страшное, обижаться на него бесполезно. Издатель не человек, вообще не живое существо, это механизм, созданный для выкачивания денег из ваших карманов. Пока больше всего денег будет получаться по схеме «Давайте поставим Starforce, а потом хоть потоп», издатели продолжат нещадно ее эксплуатировать, как американские компании иракские скважины. И, знаете, они абсолютно правы.
Если вы неспособны организовать массовый протест (например, вовсе перестать покупать игры со Starforce) или же, наоборот, массовую поддержку (перестать качать игры из торрентов и только честно приобретать их), если все, на что вас хватает, когда над вами в открытую издеваются за ваши же деньги, – это сидеть на официальных форумах и стыдливо передавать друг другу рецепты «решения проблемы» (как будто вы заболели стыдной венерической болезнью), то вы заслуживаете такое отношение. Дураков без самоуважения всегда били, бьют и будут бить, попутно потроша их карманы.
Что касается меня, то я свой выбор сделал. Вчера я впервые в жизни скачал Daemon Tools.





РЕКЛАМА
ТУРОК
ОХОТНИК ИЛИ ЖЕРТВА?
WWW.TUROK.COM
Touchstone
PC DVD ROM
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ*
* ВЕРСИИ ДЛЯ XBOX 360™ И PS3® ВЫПУЩЕНЫ НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ С РУССКИМ РУКОВОДСТВОМ
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
snowball.ru
искусство делать игры





Максим Поздеев
bw@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ЧУДЕСНОЕ ВРЕМЯ

В СУРОВЫЕ ДРЕВНИЕ ВРЕМЕНА ЧЕЛОВЕКУ РЕДКО ПРИХОДИЛОСЬ ПРОЯВЛЯТЬ РАЗБОРЧИВОСТЬ. СКАЖЕМ, ИЗЛОВИВ МАМОНТА, ОН НЕ НАЧИНАЛ ВОЗМУЩАТЬСЯ ТЕМ, ЧТО МЯСО ЖЕСТКОЕ, НЕВКУСНОЕ И ВОНЯЕТ МЕРТВЫМ МАМОНТОМ, – ОН ПРОСТО ЕЛ.

Сейчас, когда от ассортимента даже самого захудалого продуктового магазина разбегаются глаза, разборчивость и привередливость в порядке вещей. Кто-то не притрагивается к мясу, кто-то не любит рыбу, кто-то кривится при виде капусты, а кто-то ест только желтенькие конфетки из упаковки M&M's. И это никого особо не смущает – когда появляется возможность, естественно начинать выбирать вместо того, чтобы употреблять все подряд без разбора.
То же самое в полной мере относится и к видеоиграм. Причем сейчас мы находимся на пике разнообразия, и осознанность выбора важна как никогда. Впервые за всю историю игровой индустрии на рынке представлено сразу несколько абсолютно разных по своей сути игровых систем. У каждой платформы есть уникальные черты, все они могут похвастаться немаленьким набором эксклюзивов – сегодня рынок предлагает игровые товары на любой, даже самый взыскательный вкус.
А кроме того растет конкуренция, а значит, качество производимых продуктов и их количество в каждом отдельно взятом сегменте рынка. Например, я, будучи любителем игр про машинки, уже потерял счет времени, потраченному на Project Gotham Racing 4. Она замечательная: цельная, красивая, вылизанная, динамичная, яркая и сочная – Bizarre удалось создать великолепную игру, на которую не жаль угробить и десять, и двадцать, и тридцать часов своей жизни. А в то же время на полке дожидаются своего часа Forza Motorsport 2 и Need for Speed ProStreet. Они тоже интересные – со своими отличительными чертами, особенностями, динамикой и тоже способны вызвать неповторимые ощущения. Когда я наиграюсь и в них, можно будет вернуться к уже знакомой, но все еще притягательной Test Drive Unlimited. Или обратить внимание на симуляторы гонок по бездорожью: уже вышедшие Motorstorm и MX vs. ATV Untamed или готовящиеся к релизу Baja, Pure и Motorstorm 2. А после них подумать и о Gran Turismo 5, которая к тому времени, вероятно, доберется до прилавков магазинов.
Вот только если я стану пробовать все это, то времени на новинки других жанров, которые мне нравятся, не останется совсем. (Конечно, сталкиваясь с необходимостью выбора, лучше бы не выбирать, а взять все и сразу, но в случае с играми это не вариант. Даже если забыть о том, что они стоят дорого (деньги, в конце концов, можно и заработать), то остается еще фактор времени. Желающему испробовать все достойные игры определенного жанра, потребуется двадцать пять часов в сутки, из которых ни минуты не тратится на сон, работу, личную жизнь и опустошительные набеги на холодильник. И этого все равно окажется недостаточно – времена, когда можно было с уверенностью и без запинки перечислить названия лучших игр для каждой платформы и в каждой жанровой категории, миновали. К сожалению или к счастью, но принимать решение придется каждый раз, когда вас посетит мысль прогуляться до ближайшего магазина по продаже видеоигр.
Хотя какие тут могут быть сожаления? Высокая конкуренция, возможность выбора и разнообразие игр на прилавках магазинов – это здорово. Правда, это и сложно для всех вовлеченных в процесс людей, но оно того стоит. Сложность для разработчиков и издателей заключается в том, что для успеха уже недостаточно просто сделать добротную и качественную игру – необходимо отличаться, уделять больше внимания несущественным на первый взгляд мелочам, создавать для игры уникальный, легко узнаваемый стиль. Журналистам, пишущим об играх, тоже стоит пересмотреть свой подход к работе: безликие стандартизированные рецензии с «семеркой» или чуть выше в качестве оценки уже неинтересны – слишком много вокруг игр, заслуживающих этот балл.
Но сложнее всего придется как раз игрокам. В ситуации, когда на ваше внимание претендуют десятки проектов, уже недостаточно просто читать игровую прессу, просматривать чарты продаж и ориентироваться на мнение большинства. Необходимо осознавать, к чему больше лежит душа: не какие жанры, а какие игры. Вам Halo или Resistance? Rock Band или Guitar Hero? Lost Odyssey или Final Fantasy? Skate или Tony Hawk? Pro Evolution Soccer или FIFA? Сейчас чуть ли не у каждой (за очень редкими исключениями) игры есть как минимум одна достойная альтернатива. И выбрать среди множества доступных вариантов однозначно лучшее для всех практически невозможно. А значит, каждому геймеру следует учиться разбираться в себе, понимать то, что нравится именно ему, развивать у себя вкус к хорошим играм. При этом значение термина «хорошие игры» должно быть его собственным, а не навязанным привычками, брендами, чартами продаж или чужим мнением.
Если сегодня вдруг случится что-то непоправимое и игровая индустрия прекратит свое существование, нам все равно хватит хороших игр на много-много лет вперед. Но индустрия ведь и не думает укладываться в гроб: доходы растут, издатели наперебой сообщают об успехах, аналитики захлебываются оптимистичными прогнозами. А значит, в самом скором времени будет выпущено еще больше достойных внимания игр. И среди этого изобилия нам вновь и вновь придется выбирать то, что именно нам подходит лучше всего. И это по-настоящему замечательно – это главный подарок, который игроки получили от платформ нового поколения. И как же здорово, что нам выпало жить именно в такое чудесное время.





adidas football manager 2008
adidas
невозможное возможно
www.adidasfootballmanager.ru
Стань футбольным менеджером. Собери команду мечты.
Прими участие в Чемпионате Европы 2008 и сразись за самый желанный футбольный трофей.





Олег Доброштан

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

О ВЕСНЕ, PSP И ДЕВУШКАХ

В НАЧАЛЕ ВЕСНЫ МЕНЯ ВСЕГДА ТЯНЕТ ПИСАТЬ О ВЕЧНОМ. НО ДОБРЫЕ ЛЮДИ – ОСОБЕННО ЛИТЕРАТОРЫ – ГОВОРЯТ – ХОЧЕШЬ, ЧТОБЫ ТЕБЯ ЧИТАЛИ – ГОВОРИ О ТОМ, ЧТО ЗНАЕШЬ. А ПОСКОЛЬКУ ЗНАКОМСТВО С ВЕЧНОСТЬЮ И ЕЕ ОСОБЕННОСТЯМИ В ПЕРЕЧЕНЬ МОИХ ДОСТИЖЕНИЙ НЕ ВХОДИТ, ЛУЧШЕ ВСЕ-ТАКИ БУДУ ПИСАТЬ О ТОМ, ЧТО БОЛЕЕ-МЕНЕЕ ЗНАЮ.

Апрель текущего года я начал с того, что исполнил свое давно возникшее и ждавшее своего часа желание. Проще говоря, закупил очередное изобретение индустрии развлечений – PSP. Перед тем как сделать это приобретение, я очень долго крепился и сдерживался, зная, как на меня воздействуют игры – ну все в курсе насчет синдрома «еще полчасика и спать». Несмотря на то, что в области самоконтроля мне удалось продвинуться вперед по сравнению с прошедшей пятилеткой и теперь я не просиживаю за компом/консолью ночи напролет, однако иногда встречаются игровые проекты, заставляющие это делать. А по слухам и по некоторому (личному) опыту – многие PSP-шные игры таковыми и являются. Поэтому коробку с консолью я брал не без внутренней дрожи.

Совершив покупку PSP, немедленно обзавелся громкими новинками последнего времени. И переизданием платиновых хитов. С удовольствием порубился в God of War: Chains of Olympus. Потренировался угонять тачки в GTA 3 – Vice City. А потом – как всегда это бывает в средней руки голливудских фильмах – внезапно появился на моей консоли гость под названием Patapon. Описывать игровой процесс я, наверное, не буду, потому что лучше это видеть. И уж точно – обязательно слышать. Особенно замечателен вид играющего со стороны. Недавно ехал в метро и поймал на себе удивленные взгляды соседей по вагону. Ну да, понятно – еще то зрелище – взрослый дядя в метро держит в руках блестящую черную штуку, постукивает ногой и ритмично двигает этой самой штукой вверх-вниз. Потому что иначе в Patapon играть нельзя – чтобы держать ритм, надо двигаться. Иначе собьешься. Вверх – вниз. Вверх-вниз. В общем, замечательная игрушка. Я бы сказал – если попытаться ее классифицировать – одна из лучших консольных стратегий в реальном времени для PSP. Но главное в игре – не то, к какому жанру ее можно притянуть за уши. А то, насколько непохожа концепция этого проекта на стандарты игровых жанров. Хотя идея вроде бы и лежит на поверхности. Правда, есть одна проблема – играя в Patapon, можно пропустить свою остановку, важную встречу и вообще много чего можно пропустить. Если вовремя не опомниться и не выключить PSP. Но если все-таки консоль выключить, то заметишь немало интересного.

Например, то, что на дворе, как утверждают синоптики и дикторы, вовсю стартовала весна. И девушки по улицам гуляют разнообразные. Причем в основной своей массе эти девушки – как справедливо считают маркетологи и аналитики – не очень любят играть в игры. Но и маркетологи, и аналитики имеют в виду следующее: девушки не любят играть в те игры, которыми сейчас заставлены полки магазинов. В игры с реалистичной графикой, с увлекательным геймплеем, с интересным сторилайном. Нет, они не любят играть в эти игры. Их сердца – и их кошельки – глухи к названиям типа «Поджигатель южных районов» или «Кровавая баня – 7». Их души не трепещут от возможности массового убийства больших боссов и их подручных. Короче, не нравятся им такие игры. Не по сердцу реализованная возможность безнаказанно воевать и убивать.

Но поверьте – девушки обожают играть. Несмотря ни на что и вопреки отчетам. Просто то, что им нравится, по сути далеко от концепции kill'em all.

Я знаю одну девушку, которая предпочитает вообще не играть. Ну не привлекают ее подобные развлечения. Но при этом я знаю следующее – за игрой в Patapon она провела почти все воскресенье.

А знаете почему? Потому что, как пела Синди Лаупер – «Girls just wanna have fun». И для них радость от игры совсем иная, нежели суровое веселье мужчины-геймера, пачками швыряющего истекающих виртуальной кровью врагов на землю. Несмотря на то что в Patapon тоже нужно уничтожать вражеских юнитов, все это выглядит настолько весело, что не вызовет отторжения даже у самой рафинированной и чувствительной души.

В общем и целом – девушки хотят веселья и удовольствий. Задумайтесь об этом. Найдите новую концепцию игры, а не подновляйте старую, раскрашивая ее в более яркие цвета. Спросите, наконец, у девушек, во что бы они хотели поиграть. Я уверен, узнаете много интересного.

Например, то, что им не нужны громоздкие блокбастеры и суперхиты, хотя такие проекты совершенно заслуженно занимают или предполагают занять свои места в сердцах геймеров-мужчин. Или то, что им действительно интересны те игры, в которых много красивого – домов, деревьев, нарядов.

В которых можно не только с увлечением добиваться цели, но и попросту развлекаться.

Так что девушки – эти прекрасные создания – тоже любят играть. Не забывайте об этом. И если ваша герлфренд (жена, лучшая подруга – нужное подчеркнуть) периодически попиливает вас за увлечение играми – не вступайте с ней в конфронтацию. Во-первых, это чревато моральными (как минимум) травмами. А во-вторых – бесполезно. Ну, вы и сами знаете. Лучше купите девушке PSP и диск с Patapon (например). Пройдите с ней первую миссию – и дальше, как мне кажется, PSP будет для вас потеряна. Зато опробовав подобное времяпрепровождение, юная леди наверняка поймет, что игры – не такое уж и скучное и непонятное занятие. Но пожалуйста, не забывайте и об оффлайне. Купите ей букет цветов и сходите в кино или погуляйте вместе в парке – все-таки на улице весна.



Умирать играючи, часть вторая

В предыдущем номере мы познакомили вас с историей жанра survival horror и постарались показать его с разных сторон. В этот же раз – не только упомянем о новинках, но и попытаемся понять, в каком направлении будут развиваться ужастики, проанализировав основные штампы и традиции геймплея.



Да, действительно, как уже было сказано ранее, «хоррорность» может проявляться в играх любых жанров. В FPS, например, геймерам легко представить себя на месте главного героя и потому сцены, внушающие ужас, очень убедительны. Примеры тому – Doom 3, F.E.A.R., Clive Barker's Undying и Jericho. Есть и игра, которая стращает не от случая к случаю, а постоянно, хотя по жанру она – чуть ли не RPG. Речь идет, конечно, о System Shock 2.

Говоря об ужастиках от первого лица, нельзя не отметить дилогию Condemned, главная особенность которой – жестокие рукопашные разборки со всевозможными маньяками. Герой Condemned достает огнестрельное оружие по большим праздникам, и, чтобы выжить, ему приходится махать кулаками да использовать все подручные средства – вплоть до стульчаков, снятых с подвернувшихся под руку унитазов. И впечатление удается произвести именно потому, ведь сохраняется стойкое ощущение, что недруги действительно находятся на расстоянии вытянутой руки.

Впрочем, вид от первого лица не столь уж типичен для ужастиков. Обычно под survival horror подразумевается action-adventure с видом от третьего лица, где между просмотром сценок приходится решать головоломки и сражаться с монстрами. Такой была, собственно, оригинальная Alone in the Dark, такой же оказалась и Resident Evil. Попробуем понять, какими приемами пользуются разработчики, чтобы вызвать у нас с вами дрожь в коленках и нервное заикание.

Первое и, наверное, главное правило «страшного» проекта: герой должен быть уязвим. Именно поэтому принц Персии или Маркус Феникс не годятся на главные роли – подобным уберменшам попросту нечего бояться. Недопустимо, чтобы подопечный убивал одной левой всех неприятелей или же с легкостью от них скрывался. Потому что, строго говоря, без врагов нет ужастика. Да, можно нагнетать атмосферу самыми разными способами, не задействуя монстров, но если персонажу ничто напрямую не угрожает, человеку по ту сторону монитора нет никакого резона напрягаться.

Второе вытекает из первого: враги должны быть дееспособны.

Автор:
Сергей Цилюрик
td@gameland.ru



На большом экране

В последние годы экранизации видеоигр стали обычным делом. Кинематографисты не обошли вниманием и ужастики. Так, помимо снятых бесподобным Уве Боллом House of the Dead и Alone in the Dark, киноверсий удостоились три части Resident Evil (если вторая хоть как-то старалась походить на игры, то в третьей от этой схожести остались рожки да ножки) и один выпуск Silent Hill. Последняя лента была довольно тепло встречена геймерами, и часто называется одной из лучших экранизаций видеоигр наряду с Mortal Kombat. Фильм по мотивам Forbidden Siren выпустили в Японии одновременно со второй частью игры, но на Западе он так и не появился – наверное, не зря. А слухи о киноадаптации Fatal Frame ходят еще с 2002 года. Мы же ждем появления в российских кинотеатрах завершающей главы тетралогии Resident Evil да сиквела к Silent Hill.

«One ring to rule them all»

Образ одетой в белое покойницы, чье лицо закрыто длинными черными волосами, восходит к японскому фольклору. Но широкую известность он приобрел благодаря фильму Хидео Накаты Ringu («Кольцо»; название у нас неверно перевели как «Звонок»). Многие наверняка наслышаны и о всевозможных продолжениях Ringu, и о приквелах, и в особенности об отличном американском римейке. Вышедшая на Dreamcast игра The Ring: Terror's Realm осталась в безвестности; впрочем, заслуженно. В Terror's Realm проклятие распространялось не через видеокассету, а через компьютерную программу. И героине нужно было погрузиться в виртуальный мир, чтобы спастись.





В этом отношении проседают уже многие хорроры из тех, что признаны классикой: Silent Hill 2, например. С безрукими паралитиками и вяло помахивающими ногами манекенами не справятся разве что дети младшего школьного возраста. Первая же Silent Hill в отношении монстров была гораздо успешнее: в узких закрытых помещениях обретались вооруженные человекоподобные злыдни, а на улицах верховодили прыткие хищники. За счет этого открытые пространства в SH1 подчас пугали не меньше коридоров. Вы ведь наверняка это тоже помните – ночь, ни зги не видать, радио шипит, какофония звуков насилует уши, и шум крыльев – слева? Сзади?

Особого упоминания здесь заслуживает сериал Project Zero (также известный как Fatal Frame). Тамошние враги – призраки, они бестелесны и, как следствие, вольны появляться где угодно и когда угодно: стены им не преграда. И никакого автоприцеливания – стандартной черты многих хоррор-игр! Более того, в видоискатель фотоаппарата – главного оружия героини – мы смотрим вместе с ней! При этом боевая система достаточно глубока: враги дают опыт, в обмен на который можно улучшать камеры. Важна и экипировка, и постановка кадров, и время щелчка затвора. Да, пожалуй, на сегодняшний день из классических хорроров Fatal Frame можно назвать самым успешным.

Сериал Forbidden Siren на этом поприще тоже преуспел. Да, враги по сути те же люди, но они многочисленны, сильны и практически бессмертны. Постаравшись, их можно повалить на землю, но через минуту-другую они поднимутся и вновь начнут охоту за героями. В итоге геймплей ушел от хоррор-канонов, избавившись и от головоломок, и от экшна, в конце концов превратившись в самый настоящий стелс.

Особая деталь – неубиваемые монстры. Одного упоминания Resident Evil 3, Project Zero 2 и Silent Hill 2 достаточно, чтобы на память игравшим в них пришли Немезис, Кусаби и, конечно же, пирамидоголовый. Но при этом то, как обставлено появление злыдня, имеет большое значение: в Silent Hill 4 привидения лишь докучали, потому что их было попросту слишком много.

Еще одна незаменимая черта ужастиков – непредсказуемость. Когда монстров штампуют десятками и, открывая двести тридцатую дверь, не сомневаешься, что за ней в восьмидесятый раз встретишь энного противника, невольно начинаешь скучать. Игра должна удивлять. И желательно не затасканными трюками, вроде «собаки прыгают через окно».

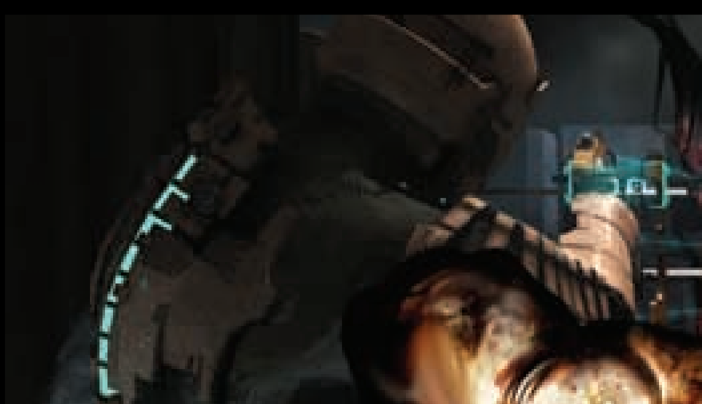
Наконец, самая типичная и самая неуместная составляющая геймплея survival horror – головоломки, призванные осложнить прохождение и хоть как-то разнообразить расправы с врагами. Головоломки эти обычно на редкость неуместны и вмиг разрушают иллюзию правдоподобности происходящего. Да, секретный ключ в активируемой медальоном декорации фонтана. В полицейском участке. Позвольте усомниться.

Каковы перспективы? Один ответ дал Синдзи Миками – отречься от традиций и сделать отличную игру, пусть даже и не хоррор. Так два сериала-родоначальника survival horror, Resident Evil и Alone in the Dark, вышли за рамки жанра. Стали лучше, современнее.

Вместе с тем мы хотим подчеркнуть, что и типичные ужастики все еще имеют право на существование и способны производить благоприятное впечатление. Что для этого нужно? Да хотя бы избавиться от дурацких клише и условностей, преследующих жанр с самого младенчества. Двери, например. Они повсюду. Герои патологически не умеют их выбивать, будь эти двери хоть трижды деревянными, и



тщательнейшим образом их за собой закрывают. И это всегда останавливает монстров, сколь сильными они бы ни оказались. Абсурд.
Что еще? Сделать чудовищ более разнообразными. Когда каждый третий противник являет собой нечто новое, игра не перестает удивлять. Когда не знаешь, кто поджидает тебя за углом, на что он способен, наконец, – это прекрасно. И – да, обязательно сделать их угрожающими, а не вялыми хромыми зомби.
Показать, что сам герой напуган. Сейчас схема проста – в сценках он может хоть слезами обливаться, но как только дело доходит до геймплея, мы управляем терминатором. И разницы между спецназовцем Крисом и школьницей Хезер, кажется, не существует. Однако еще в ранних выпусках Clock Tower были реализованы очень удачные идеи! Там героиня умела лишь прятаться от маньяка; однако, если дело доходило до открытого противостояния, разрешалось использовать что угодно – лишь бы задержать убийцу и дать подопечной возможность удрать. И вместе с тем девушка не могла не нервничать, когда смертоносные лезвия приближались к ней. Если открытые встречи с безумцем происходили достаточно часто, чтобы не дать ей успокоиться, героиня впадала в истерику и становилась почти неуправляемой. Таким образом, игра попросту вынуждала сопереживать бедняжке, заботиться об ее спокойствии и осторожничать на каждом шагу. И это – правильно.
Еще один важный момент связан с тем, что хоррор-игры заставляют игрока нервничать. Это естественно – уют и покой не сочетаются с испугом. Но тут главное – вовремя остановиться, потому как если людей постоянно пугать, их это утомляет.
И пора уже, наконец, осознать рудиментарность головоломок. Избавиться от них вообще или отодвинуть на задний план, как в Resident Evil 4, – выбор за разработчиками. Но оставлять их в прежнем виде нельзя. Хороший вариант предложит нам вскоре новая Alone in the Dark – там герою попадутся вполне всамделишные преграды, которые нужно будет преодолевать теми же способами, что и в реальной жизни.
Подведем итоги: что в последние годы предложил нам жанр и что ожидается в ближайшем будущем? Сериал Forbidden Siren дважды почтил PS2 своим присутствием, третий же выпуск готовится для PS3. Демоверсию Siren: New Translation мы уже опробовали, и она оставила нас в некотором недоумении: главные особенности «Сирены» в ней совершенно забыты! Враги до неприличия слабы, словно какие-нибудь медсестры из SH, да и совсем не торопятся воскресать. В итоге в стелсе нет смысла – взять дубинку да переколошматить всех, кто стоял на пути, не составляет большого труда. Если вся игра будет соответствовать тому, что мы видели в демо, впору отговаривать любителей сериала от ее покупки.
Silent Hill, в начале 2000-х оказалась на коне из-за потери интереса к погрязшей в самоповторах Resident Evil, но сдала позиции уже к четвертому выпуску. Затихнув на три года после провальной The Room, Konami выдала целую обойму поделок, которые продаются под известной маркой. Про Silent Hill: Origins, павшую жертвой неумелых британс-



Пора уже, наконец, осознать рудиментарность головоломок. Избавиться от них вообще или отодвинуть на задний план, как в Resident Evil 4, – выбор за разработчиками. Но оставлять их в прежнем виде нельзя.



Wii
Пока что жанр представлен на платформе одной из худших представительниц – Escape from Bug Island, также известной как Necro-Nesia. Будучи насквозь третьесортным проектом, она смогла, впрочем, показать очень важную вещь: пульт идеально заменяет фонарик. До сих пор, увы, никто не взялся развить столь замечательную идею. В будущем же обладателей Wii ждет непонятно кому нужный римейк (больше похожий на порт) Resident Evil 0, четвертая часть Project Zero, а также уникальный польский проект Sadness (о котором вы можете больше узнать из новостей в этом номере «СИ»).

ких геймдизайнеров и сценаристов, мы уже писали. О Silent Hill: Homecoming, пятой части саги, разрабатываемой в далекой Америке, еще расскажем. А вот про java-квест Silent Hill: Orphan для мобильников и аркадный лайтган-шутер Silent Hill: The Arcade – нет. Потому что мы говорим только о хороших играх – или, в крайнем случае, о тех, которые хорошими быть пытаются. Homecoming же, судя по всему, – одна из тех, что «пытаются». Все увиденные нами ролики и вся обнародованная информация свидетельствуют, что при переходе на приставки нового поколения геймплей практически не изменился – то есть, в нем повторяются типичные для жанра просчеты, перечисленные выше. Поэтому почти не остается надежды на нечто большее, нежели очередной виток вечно недосказанной истории туманного города.

Сериал Clock Tower, который мы уже хвалили в этом материале, успел очень быстро испортиться. За первыми частями на SNES и PS one последовали два сиквела. Потом Capcom зачем-то переименовала готовящуюся четвертую часть в Haunting Ground, которая тоже не удалась, и с тех пор вот уже три года о Clock Tower ни слуху, ни духу.

В категории «продолжения не ждем» упомянем дилогию Obscure, запомнившуюся разве что возможностью кооперативного прохождения. Michigan: Report from Hell, придуманная именитым Suda51, на поверку оказалась более чем посредственной, хоть и оригинальной по задумке – играть приходилось за оператора, снимающего сенсационные репортажи в заполненном монстрами Чикаго. Достаточно хорошей получилась основанная на работах Г. Лавкрафта Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, но трех запланированных сиквелов мы так и не увидим: ее разработчики, Headfirst Productions, обанкротились.

Зато за продолжение Eternal Darkness: Sanity's Requiem мы готовы скрестить пальцы. Потому что сделанный по заказу Nintendo талантливейшими Silicon Knights (Legacy of Kain: Blood Omen, Metal Gear Solid: The Twin Snakes) оригинал мог похвастаться не только интересным сюжетом в духе того же Лавкрафта, но и целой дюжиной играбельных персонажей, и проработанной системой магии, и особой шкалой, показывающей, насколько герой в здравом уме. Что творилось на экране во время приступа безумия, лучше видеть самому; мы лишь подчеркнем, что Eternal Darkness воздействовала прямо на игрока, ломая «четвертую стену» так, как ни одна игра до нее. По словам Дениса Дьяка, режиссера Eternal Darkness и лидера Silicon Knights, они бы рады сделать сиквел, но права на торговую марку остались у Nintendo, да и сейчас команда слишком уж занята созданием Too Human для Microsoft. Той самой Too Human, что должна была стать лишь первой частью трилогии. Впрочем, надежда на новую Eternal Darkness все еще жива.

Вряд ли доберется до наших краев «звуковая новелла» Imabikisou от Chunsoft и Sega – слишком уж нетривиален формат. Статичные изображения, качественное аудиосопровождение и много-много текста – Imabikisou сродни красочно оформленным текстовым квестам. PS3-версия игры вышла в прошлом году, а более полное издание подоспеет этой осенью на Wii – только в Японии, разумеется.

Куда более вероятно появление на отечественных прилавках достаточно «западной» Rainy Woods от Marvelous. Создатели обещают, что в ней придется следить за голодом и усталостью героя – так что за «survival» мы спокойны. Что же насчет «horror» – поглядим. Запад, впрочем, тоже не дремлет – Electronic Arts готовит Dead Space, космический ужастик со «стратегической расчлененкой». Отрежешь вот монстру ухо вместо ног – а он и догонит!

Жанр survival horror нынче переживает не лучшие времена. Стандартная схема устарела; одни разработчики ищут свежие способы удивить игроков, другие же ленятся и идут давным-давно проторенной дорожкой. Мы же надеемся, что именно первые преуспеют в своих начинаниях – ведь мы хотим бояться, а не зевать. Не так ли? СИ



Карманные ужасы

Когда в 2001 году для Game Boy Color издали Resident Evil Gaiden, мало кто воспринял всерьез идею, что на портативных консолях могут выходить игры, претендующие на хоррорность. А сейчас только гляньте – на PSP появился практически полноценный Silent Hill, а на DS – Dementium: The Ward и готовится к выходу еще один ужастик – Nanashi no Game от Square Enix. Но, как водится, чтобы эти игры произвели хоть какое-то впечатление, придется отказаться от портативности и играть так же, как и в другие хорроры – дома, в темноте, одному.



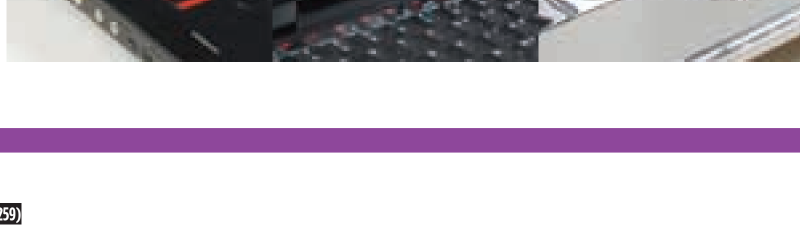
Стандартная схема устарела; одни разработчики ищут свежие способы удивить игроков, другие же ленятся и идут давным-давно проторенной дорожкой.

НОУТБУКИ ДЛЯ СЕРЬЕЗНЫХ ИГР

В прошлый раз мы писали о том, как играть на ноутбуках, предназначенных, в общем-то, для работы. Однако есть и устройства, специально нацеленные на геймеров. Конечно, можно обойтись без шутеров с мощной графикой, но все же время от времени хочется запустить Call of Duty и пострелять во фрицев. Или, например, посмотреть на хваленый Crysis.



Мощная видеокарта и большой экран – таким и должен быть настоящий геймерский ноутбук.



Конечно, по производительности даже самый что ни на есть игровой ноутбук будет уступать топовым PC, а стоит он существенно дороже. Однако у него есть и неоспоримые преимущества – компактность, мобильность и привлекательный внешний вид. Скучный компьютерный стол, плохо вписывающийся в домашний интерьер, клавиатура, монитор, системный блок с торчащим из него кустом проводов – все это уже не в моде. Мобильность игрового ноутбука с 17-дюймовым экраном и весом в несколько килограммов, конечно, условна. Однако его можно легко переносить из комнаты в комнату, играя там, где это вам в данный момент удобно. К тому же, ноутбук логично брать с собой на дачу или в долгую заграничную поездку. Бессмысленно делать это, чтобы всего лишь проверить два-три раза почту и слить фотографии с камеры. Но если вы предполагаете долго – часами – играть, достаточно мощный ноутбук будет единственным вариантом. Не стоит забывать и о визуальной привлекательности устройства. Дизайн – одна из наиболее важных характеристик ноутбука. Можно без труда подобрать себе вещь, идеально соответствующую вашему статусу, мироощущению и стилю жизни. И если по производительности ноутбуки и уступают обычным компьютерам, то визуально всегда выигрывают. Как ни стараются моддеры и официальные производители, все же топовые ноутбуки выглядят лучше самых привлекательных домашних PC.

Вряд ли целесообразно иметь дома и стационарный компьютер, и игровой ноутбук (хотя, если средства позволяют, это тоже вариант). Но времена, когда без компьютерного стола с системным блоком и монитором нельзя было обойтись, уже давно прошли. Лидеры рынка предлагают всем пользователям – и геймерам в том числе – самые разные варианты обустройства собственной компьютерной жизни. Выбор за вами.

Ноутбук ASUS G2Sg снабжен всем, что только может понадобиться геймеру. В том числе – выходами на внешний монитор или телевизор. А если захочется пообщаться с друзьями через Интернет – к вашим услугам встроенная вебкамера.

В этом месяце
в других журналах клуба:

Железо | **«Мобильные Компьютеры»**
«По сусекам за «АСУСТеКом». Руководство для покупателей ноутбуков
Бизнес | **«Свой бизнес»**
«Wi-Fi офис». Оптимальный набор техники для Wi-Fi офиса
Железо | **«Хакер»**
«Коммуникаторы на все 100%». На что еще они способны?

ЖУРНАЛЫ-УЧАСТНИКИ: СТРАНА ИГР | MAXI TUNING | СВОЙ БИЗНЕС
ЖЕЛЕЗО | ХАКЕР | МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

ASUS® TREND CLUB

ЗАПИСКИ МОБИЛЬНОГО ГЕЙМЕРА

***

Утром я проснулся и понял, что жизнь моя сера и скучна. А все потому, что я уже раз сто где-то что-то писал о Crysis, хотя сам игру и в глаза не видел. Нужно это исправить.

***

Коробка, конечно, оказалась тяжелой, однако легче, чем я ожидал. На руках бы я его далеко не унес, а вот на машине возить его с собой – самое то. Сразу вспомнились далекие времена, когда Интернет был роскошью, а о ноутбуках можно было только мечтать. Тогда мы с друзьями часто собирались вместе, чтобы играть в Duke 3D по локалке. А чтобы собрать эту локалку, я на машине возил туда-сюда наши системные блоки и мониторы. Такие вот были у нас мобильные компьютеры. Прошло десять лет, и – о, чудо – все стало гораздо проще. И легче. Да, кстати, к ноутбуку еще и прилагались рюкзак и мышь. Смотрите фотки.

***

В ответ на просьбу «подобрать какой-нибудь средненький ПК» наш IT-отдел составил мне список покупок на сто тысяч рублей. В ответ на просьбу «дать тогда мне на время какой-нибудь ноутбук, чтобы поиграть в Crysis» я услышал гнусное хихиканье. Вообще, узкие специалисты в какой-то области (не продавцы, а именно эксперты) – страшные люди. Однажды мне нужно было купить себе телевизор, комплект акустики и DVD-плеер. Казалось бы, ничего особенного. Так специалисты по аудиовидеотехнике накидали мне на калькуляторе семьсот тысяч – это дороже, чем мне обошлась машина! Увидев мои круглые глаза, они смилостивились и скинули пару сотен. В итоге я нашел статью о телевизорах в «Стране Игр» и подобрал все по ней.
Так вот, вернемся к нашим баранам. Пока я спорил с компьютерщиками, углядел на ресепшне коробку с логотипом ASUS и надписью Let's Game. Это был ноутбук ASUS G2Sg. Я пробил характеристики по официальному сайту – вроде бы, достаточно мощная штука. NVIDIA GeForce 8700M GT и все такое. Так как никто его прямо сегодня его использовать не собирался, уволок его домой.

***

То, что в коробке обнаружились пульт управления и антенна – еще полдела (некоторые модификации комплектуются TV-тюнером). Главное – то, что ASUS G2Sg напоминает пульт управления системой запуска ядерных ракет. Только не ржавый из советских бункеров, а сверхсовременный, из фильмов о будущем. В нем есть миллион переключателей, индикаторов, портов ввода и вывода, синих, красных и зеленых лампочек. Есть специальный минидисплей для системных сообщений. Линии и цвета нарочито грубые, цвета – красный с черным и металлик. ASUS G2Sg – очень мужская вещь с большой буквы. Каждый его элемент будто подчеркивает скрытую в недрах устройства мощь. Немного даже страшно включать – вдруг оживет и трансформируется в маленького, но очень храброго боевого робота и отправится защищать границы Российской Федерации.

***

Начал я все же не с Crysis, а с прекрасной ролевой игры The Elder Scrolls IV: Oblivion, благо некоторое время назад приобрел «Золотое издание» (оригинальная версия плюс дополнения, и все на русском языке). Как дело дошло до выбора класса и внешности персонажа, я был шокирован. Все предложенные стандартные варианты – дико страшные. При этом эльфийки (любые, хоть темные, хоть светлые) страшнее, чем люди. Нонсенс. Естественно, можно настраивать внешность как хочешь, но там нет кнопки «сделать красивое лицо», нет стандартных красивых вариантов. Только страшные, конструктор и рандомайзер. Я потыкался во все это полчаса, плюнул и выключил игру.
Сегодня вечером я пришел и сел за игру с твердым желанием сделать себе нормального персонажа. За основу пришлось взять человека-бретонку. Поначалу дело шло туго, но по мере того, как я исправлял чудовищные нос, губы и глаза, вырисовывалась вполне пристойная физиономия. На все это я потратил где-то часа три. Результатом не очень доволен, но хотя бы не совсем урод вышел.
Да, кстати, играть-то в Oblivion действительно интересно. Чувствуется размах. Что касается графических настроек, то работает все почти на максимальном уровне. Игра ведь 2006 года, и на достаточно современных платах работает на ура. Закатами и рассветами любоваться – самое оно. Благо, у ноутбука еще матрица прекрасная – цвета живые, контрастность тоже на высоте. Как мне подсказали знакомые специалисты, яркость в 500 кд\м – очень много, особенно для ноутбучных экранов. И еще здесь есть двухламповая подсветка для более качественной цветопередачи. Иногда прямо так и хочется откинуться на спинку кресла и лениво бродить туда-сюда, собирая цветочки и грибы. Как вы уже догадались, люди в игре страшные, а все остальное – красотища. Особенно на максимальных графических настройках. Звучит все это тоже прекрасно – динамики выводят пятиканальный звук.

***

Задался вопросом: а сколько процентов имеющихся в игре предметов, заклинаний, видов оружия и т.п. реально полезно? Я пока не ощутил необходимости прибегать к чему-то, помимо «тыкать мечиком» и «лечиться заклинанием». Ну, разве что из лука еще пострелять можно. Это составляет примерно 0.1% от того, что в игре пока есть.
Для сравнения, в Fallout 1/2 полезных предметов было где-то 70%. В RPG с нормальными партиями (Realms of Arcania III, M&M) – около 50%.
Впрочем, эта игра зато очень подходит для отдыха после тяжелого рабочего дня. Ходишь по лесу, собираешь разные интересные грибы... Самое смешное, что на следующих выходных я собираюсь на дачу – помогать бабушке окучивать картошку. Грибы там еще не выросли, и вечером делать нечего – разве что в шахматы играть.

***

Ура! Я открыл для себя волшебный мир HD! Вернее, я нашел на ноутбуке HDMI-выход. И подключил эту чудо-машину к моей плазменной панели, купленной под приставки нового поколения. Нужно залезть в панель управления NVIDIA, добавить там второй монитор (достаточно ткнуть в «определить автоматически»), а потом указать один из вариантов его использования. Чтобы играть, удобно, чтобы на телевизоре отображалась та же картинка, что и на ноуте. А если видео смотреть, то проще сделать два независимых экрана – на одном управляем видео, на другом – смотрим. Oblivion на 42 дюймах выглядит как-то внушительнее, чем на 17.
Еще на ноуте есть VGA-выход, смеху ради попробовал – тоже работает. Но мой телевизор почему-то не хочет FullHD по этому входу (хотя ноутбук без проблем выводит что угодно), и как-то не люблю я VGA-кабель. Еще там есть S-Video – это если телевизор у вас старый.

***

Поиграл тут в Medieval II: Total War. Вспомнил Rome: Total War. Эти две игры - наглядное доказательство того, что исторические теории академика Фоменко верны.
Ну, в том смысле, что человеческая история на десять веков короче, чем принято считать, а средние века и античность - это одна и та же эпоха, только в пересказе разных источников. Я сейчас не вспомню, конечно, какие исторические личности он отождествлял (Карл Великий и Александр Македонский?), но, надеюсь, вы меня поняли.



ПРОШЛО УЖЕ ДЕСЯТЬ ЧАСОВ, А Я ВСЕ ЕЩЕ ИГРАЮ В MEDIEVAL II: TOTAL WAR! ЭТА КОШМАРНАЯ ИГРА СЪЕДАЕТ МОЗГ.

***

Прошло уже десять часов, а я все еще играю в Medieval II: Total War! Эта кошмарная игра сьедает мозг. Выходные безвозвратно потеряны. Главная проблема – в том, что от нее нельзя оторваться. Говоришь себе: «Ну вот, захвачу Милан, а дальше точно пойду спать». Но нет – как только Милан взят, на тебя с тылу нападают византийцы и высаживают десант у столицы. Какое тут спать! Четыре хода отбиваешься от православных гадов, захватываешь пару городов, разоряешь еще три, смотришь – а Милан-то снова потерян. И так десять раз.
Родное разрешение ноутбука – 1920x1200, т.е. даже больше, чем пресловутое Full HD. Естественно, Medieval II: Total War прекрасно работает в нем на средних настройках. Больше я не пробовал – и так игра выглядит великолепно, дальше некуда. На телевизор тоже картинку выводил, но, знаете, стратегии как-то странно так воспринимаются. Если игра идет от первого лица, как в Oblivion, то совершенно нормально использовать ноутбук как клавиатуру, а на его экран не смотреть. А когда нужно управлять десятком фигурок и иконок, то больше 17 дюймов просто не нужно.
Глубокой ночью ходил на кухню за чаем. Возвращаюсь – а ноутбук ярко мигает в темноте красным. Видимо, чтобы владелец не потерял устройство. Что любопытно, лампочки расположены сбоку от экрана, и не видны, когда непосредственно сидишь и играешь. А вот со стороны человек и его ноутбук выглядят впечатляюще. Черный властелин мира за работой.

***

Вот я и добрался до Crysis! Игра установилась, запустилась. Как водится, я побрел в графические настройки и ткнул в кнопку «автоопределение». Игра решила, что для меня подойдут средние настройки в родном разрешении 1920x1200. Я не поверил, но все же запустил. Это было очень смешно. Графический движок выдавал что-то вроде одного кадра в три секунды. Как известно, Crysis знаменит тем, что был создан для компьютеров, которых еще не существует в природе. До сих пор. В этот момент я полностью ощутил всю мощь движка игры.
Дальнейшее было делом техники. Снизив детализацию и качество текстур, я добился того, чтобы игра практически летала (50-60 кадров) и при этом выглядела очень даже впечатляюще. Злые корейские солдаты выглядели угрожающе, джунгли – полными жизни, бочки с бензином взрывались громко и ярко, а кровь капала так, что мурашки по коже. Говорят, что Crysis собираются портировать на приставки Xbox 360 или PlayStation 3, да только все не получается. Но не уверен, что это нужно. Если выводить видеосигнал с ноутбука на телевизор, то можно получить все достоинства приставок без их недостатков, вроде кривого управления.
Надо почитать на GameFAQs, сколько занимает прохождение. Надеюсь, недельку IT-отдел проживет без ноутбука. Мне ведь еще на дачу ехать, картошку окучивать.

ОБЗОР

В обзорах (они же рецензии) в свободной форме рассказывается, что собой представляет игра, кому и почему она может быть интересна, какие ощущения вызывает у автора, насколько она важна для развития жанра и игрового дизайна в целом. Выносится окончательный вердикт в форме оценки и списка достоинств и недостатков. Обзоры всегда пишутся на основе впечатлений от полной версии и отражают официальное мнение редакции «СИ».

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

NVIDIA

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

«Страна Игр» рекомендует

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.

«Серый» импорт

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.

Игра номера

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog, Crime Life, Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears, Without Warning, 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted, Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4, Resident Evil 4, Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII, Half-Life Ил-2: Штурмовик

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «ОБЗОР»

Хит!

В эту рубрику попадают только по-настоящему хитовые игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Обзор

Обычная рецензия на хорошую игру. О плохих играх наш журнал не пишет.

Интервью

Беседа с разработчиками уже вышедшей игры. Как правило, прилагается к обзору или публикуется номером позже.

Дайджест

Рубрика состоит из двух частей. Первая посвящена локализованным версиям зарубежных игр, где мы рассказываем о качестве перевода и лишь вскользь описываем геймплей. Вторая – краткое описание свежих проектов от российских разработчиков.

Спец

Любой материал о поступивших в продажу играх, который не укладывается в формат рецензии. Например, статья о свежих играх для Dreamcast.

Тема номера

Обзор хитовой игры может оказаться главной темой текущего номера и попасть на обложку.

ОПЕРАТИВНОСТЬ

Часто диски для обзоров мы получаем еще до того, как они поступают в магазины. В этом случае журнал со статьей появляется в продаже одновременно с игрой или даже чуть раньше. Если это невозможно, статья пишется по обычной версии из магазина, а читатели видят ее тремя-четырьмя неделями позже (из которых одна-две тратятся на подготовку материала и еще две – на печать номера в типографии и развоз по точкам).

Хит!
Grand Theft Auto IV 98
Кросс-обзор 104
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates 106

Обзор
Viking: Battle for Asgard 110
Imperium Romanum 114
Geo-Political Simulator 118
Hoshigami: Ruining Blue Earth Remix 122
GrimGrimoire 124
Conflict: Denied Ops 126
Смерть Шпионам: Момент Истины 128

Дайджест
Обзор локализаций 130



GRAND THEFT AUTO IV

Медведь в большом городе: что ты приготовил для иностранцев, Либерти-Сити?

Америка встречает с распростертыми объятиями. Без погонь, пальбы и затянутых разговоров о том, какие неприятности мы оставили позади, отплыв в Город Свободы навстречу близкому и до тошноты любящему кузену Роме, ближайшему родственнику слову «неприятность». Русского человека город встречает по-особенному тепло, если не неожиданно – забытой песней «Глюкозы» по радио, поразительно грамотной родной речью на улицах, вывесками, где наш алфавит встречается едва ли не чаще, чем привычная виртуальной копии Нью-Йорка латиница. Подруливая к выдуманному «особняку» Романа и выслушивая его запоздалые обещания о пышногрудых красавицах и забитых дорогими автомобилями гаражах, игрок начинает проникаться настроением Нико. Поверив пузатому романтику, герой чувствует себя неуютно в новом мире и начинает подозревать, что плохо подумал, перед тем как ступить на эмигрантскую стезю. Игрок насторожен: а ну как весь этот балаган – исключительно вступления ради, а за следующим поворотом окажется освещаемый прожекторами рекламный щит с очередным «яблоко-молоко»? Сложно назвать Нико героем нового типа для GTA, как сложно приписать четвертой части звание революционной или назвать качественный скачок сравнимым с переходом в три измерения. Порядковый номер в названии говорит о большом шаге вперед, но вовсе не об экспериментах и попытках разнообразить спорными элементами, кажется, доведенную до совершенства формулу игрового процесса. Если переход от второй части к третьей считается прорывом, то эволюция от третьей к четвертой – шаг навстречу духу времени и постепенное, не радикальное, но осторожное и избирательное избавление от игровых условностей в пользу реализма. Реализм, впрочем, возможно и не заметить даже после того, как главный герой решит все свои дела и останется один на один с большим городом. Являясь все так же технически непревзойденным лидером даже не одного – сразу нескольких жанров, GTA IV демонстрирует скрупулезную работу над созданием городской среды, социальной модели и того, что было придумано уже не в Rockstar, но также заслуживает внимание. Другими словами, приобретая GTA IV, покупатель вправе считать, что держит в руках «самое лучшее» из того, что может предложить ценителю подобных развлечений сегодняшний день. Именно сейчас, именно на этих платформах.

Песнь эмигранта

Приключения иностранца в Либерти-Сити берут быстрый старт и сразу же получают ускорение: не успел Нико накричать на растолстевшего Романа, убийцу тараканов в лучших традициях импортированных из Восточной Европы анекдотов, как на горизонте уже новые лица, и каждое требует внимания. Может показаться, что в протагониста вложен сотканный из стереотипов характер, да и внешность его лишь усиливает подозрения в варварстве от рождения и бандитизме как стиле жизни. Нико небрит, беден, не то чтобы хорошо сложен, одеваться не умеет…







ГЕНИАЛЬНО

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Xbox 360, PlayStation 3

ЖАНР:
action-adventure.freeplay

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Rockstar Games

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»

РАЗРАБОТЧИК:
Rockstar North

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 16

ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
Xbox 360

ОНЛАЙН:
www.rockstargames.com/IV

Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

1 ИГРА НОМЕРА

Рекомендует «СИ»

ВЕРДИКТ 9.5

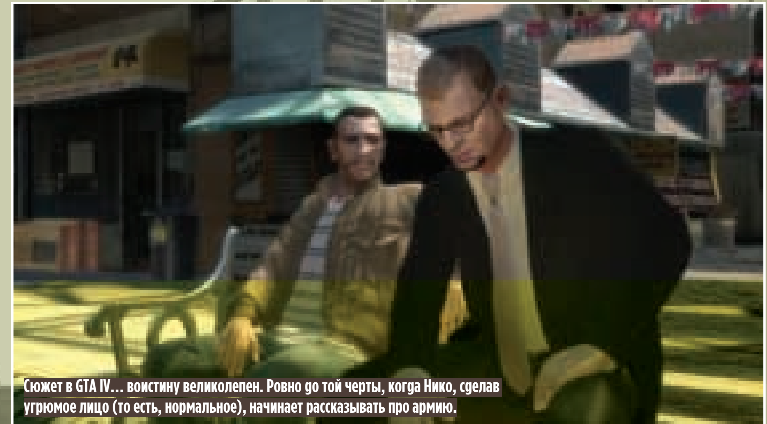
ПЛЮСЫ
Огромный живой город, великолепный сюжет, интересные диалоги и потрясающая актерская игра, долгожданный мультиплеер, радио- и телешоу, даже Интернет!

МИНУСЫ
Малочисленные графические недоработки, глупый AI.

РЕЗЮМЕ
Король жанра снова показал, что такое «фриплей» и каков он собой, по-настоящему живой виртуальный город.



Роман. Трус, «жучила», большой должник, успевший занять денег у всех в городе. Нико всегда его защищает. Порой кажется, что совсем уж незаслуженно.



Сюжет в GTA IV… воистину великолепен. Ровно до той черты, когда Нико, сделав угрюмое лицо (то есть, нормальное), начинает рассказывать про армию.

Но чуждость его этому городу скорее из другой области: чтобы он ни надел на ознакомительных этапах игры, все равно будет выглядеть как сибирский медведь, вывезенный цыганами в Нью-Йорк на потеху буржуазному интернационалу. Пусть.
Первой неожиданностью станет как раз то, что судьба Нико находится полностью в руках игрока, и от его решений зависит действительно многое. Тяжело приписывать это родоначальнику «свободы действий» в видеоиграх, но Rockstar открывают нелинейность заново. И делают это – страшно представить! – изобретением мобильного телефона. Снова. Нико не берется за любую работу, какую ему предложат, он не терпит унижений и оскорблений, здраво оценивает ситуацию и всегда, везде и во всем занимает сторону семьи, пусть она, эта «семья», труслива и вряд ли сможет отплатить ему той же верностью. Но работать все же надо. А приезжий, вроде него, работу может найти только на улице, среди новообретенных знакомцев.

Иностранцы нарасхват!

Покинув свои апартаменты, автоугонщик волен идти на все четыре стороны. Пешком, трусцой, спринтом. Если он только что вернулся с задания, где «какой-то чертов ниггер» прострелил ему ногу, заметно сократив тем самым окольцованную вокруг компаса линейку жизни и брони, эмигрант бодрым шагом направляется в ближайшую закусочную или покупает хот-дог на перекрестке. Съел пирожок – поправил здоровье!
Загвоздка в том, что не успеет спаситель Романа перейти через улицу, как с ним непременно что-нибудь случится. Его может сбить машина, обругать какой-нибудь прохожий (в подходящем квартале – на чистейшем русском!), а то и сильно толкнет в плечо вконец потерявшая страх толстуха. Чаще всего, правда, спокойствие нарушает тот самый мобильный телефон. «Йо, Нико, как житуха?» – в девяти случаях из десяти нашему медведю предлагают подработать на стороне или помочь решить чьи-нибудь проблемы. В остальных – зовут погулять, покутить по клубам или оформляют стриптиз для "VIP-персон" в заведении, куда оборванцев с улицы обычно не приглашают. Разумеется, герой может позвонить и сам. Достать мобилу, открыть телефонную книжку, выбрать имя и задуматься над целью звонка. Может, просто поговорить? Диалоги в GTA всегда обладали особым шармом, а уж в четвертой части, где шутки да прибаутки буквально выпрыгивают из каждого персонажа второго плана, так и подавно заслуживают отдельного издания на диске, как аудиокнига. «Нет, как-нибудь в следующий раз». Может, пригласить в бар? Последний раз Роман напился и вел себя как свинья, да и Нико тоже был хорош – еле волочил ноги, разил наповал прохожих и кулаками, и запахом, и варварской смесью языков. Эффект алкогольного опьянения, без лишней скромности и подбора других номинантов, в GTA IV является лучшим из виденного в видеоиграх, однако следует помнить и о том, что регулярные попойки до добра не доводят. Во-первых, «выпил – за руль не садись». Это скажет сам герой, если доберется до машины и усядется за руль: «Водить машину в таком состоянии… не очень хорошая идея». Во-вторых, добраться до дома лучше всего на такси, а тамошние Мохаммеды тоже не дураки: видят, что везут двух в стельку пьяных не сразу определишь какой национальности европейцев и понимают, что те хотят поскорее домой да в койку, и любые деньги отдадут, чтобы водитель крепче взялся за баранку и вдавил в пол педаль газа. А? Не хочется платить «засранцу-шоферюге»? Можно и наорать – авось шустрей поедет!
Поначалу кажется, что для какого-то там вшивого эмигранта герой ведет себя чересчур нагло и пользуется неоправданно большим доверием как у воротил криминального мира, так и… у их подружек. Едва только валенок приезжего ступает на землю

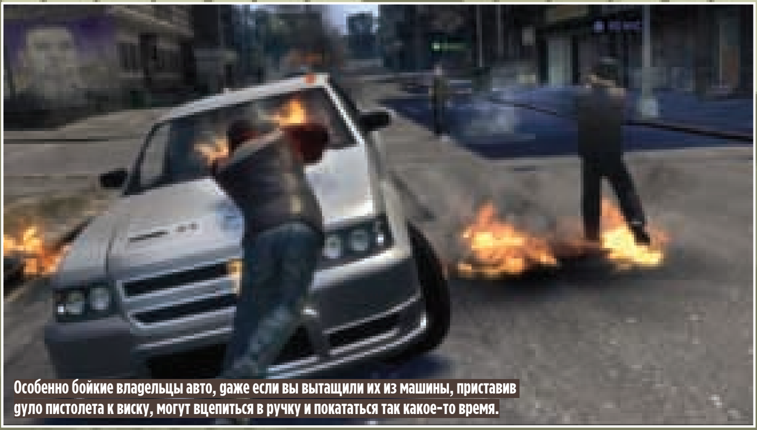
I shot the sheriff

Эмигранту из Восточной Европы придется убить немало людей, прежде чем он доберется до заветной «американской мечты»… ежели вообще доберется. И если эта мечта не окажется липовым поводом посетить Америку. Нико, впрочем, грех жаловаться, благо разработчики наделили его всеми умениями современного киллера: автонаведением, стрельбой из укрытия и неожиданным для иностранца запасом острот на все случаи жизни. С другой стороны, бить морды направо и налево и, не дай Бог, расстреливать каждого встречного посоветовать может только какой-нибудь афроамериканец. Наши же люди – имеются в виду «наши», русские – могут показаться безумцами, но дела ведут чисто. Дмитрий, во всяком случае, к ненужным убийствам не расположен. Совершая рейд на подконтрольный секс-шоп (пардон, книжный магазин), в подвале которого снимается порно для продажи через Интернет («Да ты хоть знаешь, сколько они этим загребают денег?!»), он застает актера, хозяина магазина и какого-то хама за обсуждением очередного кинца («Сейчас такие уже не снимают!»). Нико держит киноманов на мушке, пока Дмитрия, устав от препирательств, не попросит наконец прострелить заносчивому малому ногу, что в конечном итоге, помогает получить деньги и обойтись… ну, почти обойтись без жертв. Управляется это так: с помощью «L2» игрок ловит цель, а правой аналоговой рукояткой наводит прицел на ногу. Фокус в том, что прицел, если отпустить рычажок, возвращается в исходную позицию. И Нико достаточно просто навести его на голову человеку, чтобы тот понял, с кем имеет дело, и впредь дурацких вопросов не задавал.



Автонаведение действительно спасает, а вот возможность «приблизить» камеру к беглецу только мешает – все равно не разобрать, в какой он машине и куда сейчас свернет.

Некоторые развлечения, вроде боулинга или бильярда, выполнены в виде мини-игр. Так, в первом случае игрок выбирает дорожку, устанавливает направление и производит бросок, сначала замахнувшись (правая аналоговая рукоятка вниз) и затем запустив шар в добрый путь (рукоятка, соответственно, вверх). В зависимости от скорости выполнения операции, меняется и сила броска. Если палец на рукоятке дрогнет во время сего священнодейства, шар укатится вкось. Похожая схема управления действует и в бильярде.



Особенно бойкие владельцы авто, даже если вы вытащили их из машины, приставив дуло пистолета к виску, могут вцепиться в ручку и покататься так какое-то время.



Нико разыгрывает сценку из «Криминального чтива». Пока один, актеров наберет из посетителей.



ЗАПИСКИ Горожанина

Однажды на улицах Либерти-Сити появился странный человек. Раз за разом он выходил из дверей больницы и неведомо как всегда возвращался в нее. Заинтригованный, я заглянул в его медицинскую карту. Страница за страницей там описывались многочисленные переломы ребер, рук и ног, шеи, ключицы, копчика... И всегда, всегда он попадал в больницу на следующий или через день после выписки. Я решил разузнать о нем побольше. Оказалось, он угоняет машины, мотоциклы, катера, вертолеты, гоняет на них, давит попутно кучу людей, уничтожает муниципальную собственность и ничуть не жалеет краденые транспортные средства – весь город был бы усеян обгоревшими остовами, но они исчезают сами собой, стоит странному человеку отвернуться. Знакомый полицейский рассказал мне, что хмурого молчуна много раз задерживали с огнестрельным оружием, он то и дело попадается на угонах, несоблюдении ПДД и превышении скорости, зачем-то настойчиво пытается переплыть реку и пару раз прикатывал лимузин на территорию Аэропорта. У него нет водительских прав, он вообще не умеет водить! Отсюда, должно быть, и страшные раны. Очевидцы рассказали мне, что этот человек однажды вышел на мост, посмотрел по сторонам и, перебегая дорогу, был сбит. Его изломанное тело с невероятной скоростью шмякнулось о джип, но он выжил. Как-то – не знаю, как! – доковыляв до уличного торговца, он отдал последний доллар за дрянной хот-дог. И в больнице его в тот день почему-то не видели.

Дмитрий Иванов,
29 апреля 20хх года

ЖЕСТОКОЕ УБИЙСТВО НА СЕВЕРЕ ГОРОДА

Трагедией закончилась вечеринка в одном из ночных клубов нашего города. Около полуночи неизвестный проник в подсобное помещение увеселительного заведения и нанес тяжкие ножевые ранения его владельцу Джону Н. (все имена изменены в интересах следствия). Охрана клуба попыталась задержать преступника, но бандит открыл беспорядочный огонь из крупнокалиберного оружия, убив и тяжело ранив тридцать пять посетителей и сотрудников заведения. Совладелец ночного клуба Майкл Х. попытался скрыться на личном автомобиле, но преследователь протаранил его на туристическом автобусе, а затем подорвал себя и жертву осколочной гранатой. На месте аварии образовалась пробка, а одновременный взрыв двух транспортных средств привел к цепной реакции, унесшей жизни шестидесяти человек. Спецслужбы ведут расследование, для государства это дело чести. По сообщению наших источников, преступник говорил с выраженным восточноевропейским акцентом, возможно, сербским. Подозрение вызывает некто Микко Болик, который не только выжил после взрыва, но уже покинул один из госпиталей нашего города свободы. Мы будем внимательно следить за дальнейшим расследованием этого мрачного происшествия.

Александр Логинов,
отдел криминальной хроники Weird News

капитализма, Нико тут же встречает Мишель, которую, игнорируя звонки Романа и безумного русского Влада, чьи анекдоты про капусту и картошку настолько же глупы, насколько ничтожны попытки уязвить, унизить и запугать, приглашает на свидание. Вернее, звать ли Мишель или черт с ней, пусть проведет еще один вечер в одиночестве, решать опять-таки игроку. Набрали номер, заехали в назначенное время – и снова игроку решать, где проводить свободные часы и чем с дамой заниматься. Разумеется, в тот же стриптиз-бар ее не повезешь, потому как вряд ли созерцанием извивающихся женских тел (это игровая ситуация, а не выдумка автора) завоюешь симпатию девушки. Хотя ведь и девушки бывают разные… И все же боулинг или бильярд – самое оно, это нравится всем.

Ихь виль арбайтен!

И хотя первое время подобные ситуации приносят лишь суету и хаос, заставляя делать мучительный выбор между познанием нового (до чего доведут все эти свиданки, прихорашивания и победы в метании дротиков?), прибыльной работой и нормальным отдыхом, со временем игра сбрасывает нахрапистый темп, заметно разграничивая «квесты» на те, что двигают сюжет вперед, и те, какими можно не заморачиваться вовсе. Таким образом, очень скоро Grand Theft Auto возвращается к проверенной временем формуле погонь да перестрелок. И именно здесь работа над ошибками и самосовершенствование проявляются в полной мере.
В GTA IV непросто привыкнуть к модели управления, стрельбы и вождения автомобиля. После первой же миссии-погони становится ясно, что старые трюки больше не работают. Движение на улицах стало более плотным, большинство водителей спешат по своим делам и тоже, если надо, могут нарушить правила дорожного движения, выехав на встречку или подрезав Нико, когда тот собирается вырулить из подворотни. Ситуации, когда беглец ускользает буквально из рук по вине «грёбанного русского», что впечатал авто героя в столб, вылез из своего драндулета и полный решимости вершить самосуд направился бить лицо герою, случаются до обидного часто. Еще чаще – игрок сам не справляется с управлением, по вине заторможенного вращения камеры или новомодных заносов на каждом повороте, когда разогнанное транспортное средство проносит юзом через несколько улиц. При этом серьезных аварий стоит избегать по многим причинам. Или разгневанные водители примутся качать права, или нагрянет полиция и придется долго петлять по дворам, стараясь стряхнуть фараонов с хвоста, или от сильного удара Нико без затей вылетит через лобовое стекло и прокатится по земле метров двадцать, переломав себе все кости. А там – арест или больница. Прощайте денежки, здравствуй, последний чекпойнт.
Обещания разработчиков ввести хоть какой-то контроль продажи огнестрельного оружия в Либерти-Сити – ложь, гундеж и провокация. Да, героический магазинчик Ammu Nation пошел ко дну и добывать себе новые игрушки приходится по налаженным теневым каналам, через знакомых, которые не забудут набрать ваш номер и вежливо попросить о мелкой, ничтожной службе – убийстве, воровстве, грабеже, шантаже. Штука в том, что все сделки заключаются в таком же точно магазинчике, разве что вывески теперь нет да обслуживающий персонал далеко не так горяч в приветствиях и советах. Впрочем, шотган, бутылку с зажигательной смесью и еще койчего горяченькое можно найти в подворотне или отобрать у не в меру ретивого – а ныне покойного – бандюгана. Круговорот, так сказать, стволов в природе.

Погоня! Погоня! Погоня!

Беда ознакомительного этапа GTA IV – «чистые» миссии. Там, конечно, и по крышам попрыгать предложат, и мордобой знатный будет, и даже человека с высотного здания можно отправить полетать. Но все это совсем не так забавно, как гнаться за каким-нибудь Ваней, сидя в украденной тачке и паля по нему из Узи. Примечательно, что во время выполнения миссий, или просто бесцельно шатаясь по городу, внимание охранников правопорядка (те самые «полицейские звездочки») легче привлечь, орудуя кулаками, чем стреляя во всех подряд (если, конечно, у вас нет с собой ракетницы, которой ну очень удобно сбивать вертолеты). В одной из миссий, где наркодилеры выбегают на улицу, а Нико, проворонивший момент, пускается за ними в погоню и, не обращая внимания на прохожих, палит наугад, никто из бдительных граждан даже не подумает настучать по 911. Но стоит по-тихому отыскать нужный фургон для работодателя, заплыть за буйки или забыть бросить монетку в лоток у шлагбаума, как игровой скрипт автоматически влепит вам несколько звезд, эскорт из мигалок и вой сирен.
Скрыться от полиции не так просто, как может показаться на первый взгляд. Да, зона поиска ограничена окружностью на кар-


Это не Статуя Свободы, но Статуя Счастья. Да здравствует Джек Томпсон! Rockstar Games дарит вам счастье!

Считая полигоны

Графика – главный вопрос в споре о «современности» GTA IV. Многие поклонники сериала сочли визуальную часть слабой, разочаровывающей, несоответствующей возможностям нынешнего поколения консолей. У не согласных с этим мнением есть свой контраргумент: «В Saints Row было хуже». Впрочем, все претензии адресуются моделям персонажей, в то время как город, интерьеры и модели автомобилей выполнены на пять с плюсом, и обе стороны это признают.


Любоваться закатами и восходами солнца можно бесконечно. Мешает только чересчур быстрое течение времени – подобные зрелища, обычно, застаешь случайно, во время выполнения очередного задания.

– Уходить от погони, даже если у вас шесть звезд, не так сложно – достаточно поднять вертолет на максимальную высоту и улететь на соседний остров. А пропеллером можно срезать ограждения, рубить врагов и разбрасывать ящики.

– На голубей можно охотиться со снайперской винтовкой.

– Управлять проще всего почему-то спортивными машинами. Они же менее всего подвержены повреждениям.

– Большие скопления преступников стоит давить на автомобиле и расстреливать из окна транспортного средства.

– Пытающихся смыться на авто лучше немного обогнать и расстрелять через боковое стекло.

– В нескольких местах города, например около стройки, можно найти бесхозное оружие, которое респаунится время от времени. В том числе и гранаты.

– Лучше погибнуть и начать с чекпойнта, чем сдаться полиции: арест грозит потерей всего накопленного оружия.

– Если вы заслужили достаточно уважения и любви одного из сюжетных NPC, он предложит вам специальные услуги (бесплатное такси, лечение, оружие со скидкой).



Активировав читы, вы автоматически лишите себя нескольких ачивментов (в версии для Xbox 360). Но уж если сил нет как хочется полетать на вертолете, то разве же это остановит?

ТЕЛЕФОНЧИКИ НА ЧЕРНЫЙ ДЕНЬ

468-555-0100 – поменять погоду
486-555-0150 – поменять комплект оружия
486-555-0100 – получить комплект оружия
267-555-0150 – повысить рейтинг преследования
267-555-0100 – понизить рейтинг преследования
362-555-0100 – восстановить броню
482-555-0100 – восстановить здоровье
227-555-0142 – Cognoscenti
227-555-0175 – Comet
938-555-0100 – Jetmax
625-555-0150 – Sanchez
227-555-0168 – SuperGT
227-555-0147 – Turismo
359-555-0100 – Annihiliator
227-555-0100 – FIB Buffalo
625-555-0100 – NRG-900

Есть и специальный сайт, где можно узнать местонахождение бонусов, развлекательных заведений и… голубей: www.whattheydonotwantyoutoknow.com

Нико – медведь. Пусть не русский, но медведь. И к лицу ему ржавая ракетница, а не модная рубашка от кутюр. Но если вы планируете приударить за женщиной, без хорошего вкуса в одежде не обойтись… Впрочем, честно говоря, та же Мишель выросла в трущобах и придираться не станет, даже если Нико заявится в спортивном костюме и ушанке с кокардой. А вот если он повезет ее в клуб на скорости 10 км/ч, обязательно отпустит колкость. А то и вовсе потребует отвезти ее домой, если вы внаглую гопстопите тачку у нее на глазах. А так – не в особняке живет, и на других пальцами показывать не привыкла. Поэтому чаще всего наряжаться хочется из одного только личного желания сделать Нико чуть менее варваром и чуть более стильным наемным убийцей. Между тем, примеряя в магазине выставленные для свободного изучения куртки, свитера, штаны и ботинки, герой так и крутится перед камерой (в игре, надо понимать, перед зеркалом), притопывая ногами, разглаживая складки и пытаясь заглянуть, как там все легло на спине. Выбор, к сожалению, не так богат, как ассортимент футболок для Трэвиса из No More Heroes. И, конечно, даже в игре хороший гардероб стоит каких-никаких, а денег.



Если полиция села на хвост, а случайно подорванный вертолет упал на три патрульные машины, то нужно срочно что-нибудь угнать – теперь терять уже нечего – и пробовать скрыться за городской чертой. На карте можно поставить маячок, кстати, и на компасе появится линия пути – удобнее, чем в той же Saints Row.

Различия между двумя версиями – на Xbox 360 и PlayStation 3 минимальны. Тем не менее, запуск GTA IV в Америке был подпорчен тем досадным фактом, что у владельцев PS3 игра намертво висла на вступительном же ролике. В Rockstar моментально отреагировали на жалобы, посоветовав удалить данные игры с жесткого диска и установить ее заново (семь с небольшим минут, почти 4 Гб). Не помогло. На момент написания материала подобная неприятность случалась со всеми обладателями US-консоли с жестким диском на 60 Гб.

те-компасе, вырвавшись из которой игрок должен еще какое-то время попрятаться, после чего назойливые фуражки успокоятся и уедут по своим делам. В идеале, все так. Даже на двух звездах эта система работает вполне честно. Три – это уже бег по лезвию, без Харрисона Форда, зато с десятком полицейских Фордов на хвосте, полномасштабной облавой и правом палить в негодяя (это в вас-то!) из всех орудий. О том, что случается на четырех и пяти звездочках, люди рассказывают, предварительно крестясь, потому как если такое случается во время выполнения миссии, шансы добраться до указанной на карте точки весьма и весьма малы. Спасают большие, высокие фургоны – удачно припарковавшись, за ними можно спрятаться, найти удобное место, чтобы перелезть через ограду и дальше пуститься в бега на своих двоих. Хвала городским джунглям, где любая стройка – надежный схрон для беглых преступников, а в темные закоулки трущоб бдительные стражи правопорядка без особых причин не заглядывают.
После 20 часов дотошного изучения города и выполнения всех всех заданий появляется желание не искать пасхальные яйца в подворотнях, а прокатиться по красивому городу, любуясь закатами и восходами, дивясь картине ночного города и слушая любимую радиостанцию. Хочется выйти из машины и погулять по парку, где так забавно разминаются почитатели физической культуры, размахивающие руками и ногами, как это частенько советуют делать умники из телевизора. Телевизор, кстати, тот еще наркотик, сравнимый с «эффектом радиостанций», когда новой шутки в прямом эфире ждешь больше, чем дежурных сюжетных поворотов. «Гладко, как попа младенца! А женщины любят попы младенцев!». Насладились телеэфиром? Пришло время осваивать Интернет! Затем снова радио, снова ТВ и снова Интернет. Задержки на «поглазеть, что там Нико может еще» растягивают игровой процесс, но ни в коем случае не делают скучными те его элементы, к которым мы уже давно привыкли. Так что, закрыв очередную веб-страничку сомнительного содержания, игроку снова захочется взять в руки автомат Калашникова, спрятаться под мостом и проверить полицию на прочность, не забыв, кстати, прикупить бронежилет, строгий черный костюм и красный галстук. Ритуал этот можно повторять, кажется, вечно.
Так было и так будет. Всегда. СИ

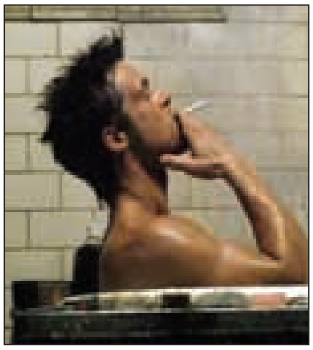
Кросс-обзор

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Александр Ка

alexk@pc-games.ru



СТАТУС: Майти патапон всея Руси

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: God of War: Chains of Olympus

Купил игру Patapon в Лас-Вегасе, играл в нее в Нью-Йорке и пришел к выводу, что начисто лишен музыкального слуха – уже в Москве.
Больше любит смотреть, как играют другие, чем нажимать на кнопки самостоятельно.

ГЕЙМПЛЕЙ

Глупо, наверное, всерьез рассуждать о свежести геймплея, когда после названия игры стоит цифра «IV». Это все та же GTA, какой мы ее любили. Микс головокружительных гонок и жестких агрессивных перестрелок, разбавленный отлично срежиссированными роликами. Ждали? Зачеркивали дни в календаре? Возрадуйтесь, она с нами!

ГРАФИКА

Придраться к графике можно всегда. Но в нашем случае этого делать не хочется. Да, она неидеальна, но вокруг вас всегда будет огромный живой город, сотни людей и машин. Попробуйте встретить игровой вечер, стоя на мосту и глядя в темную воду внизу: разве вы все еще думаете о полигонах и текстурах?

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Автобусы в Нью-Йорке по самые окна заклеены рекламой GTA IV. Многочисленные туристы пытаются фотографироваться на фоне колоссальных небоскребов, а на снимках получаются стоящими на фоне… рекламы GTA IV. Подростки в магазинах с нескрываемым восхищением смотрят на сумку, стоящую под стеклом, это коллекционное издание GTA IV.

ВЕРДИКТ 9.0

The Stig

stig@gameland.ru



СТАТУС: Обозреватель

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Gran Turismo, Forza Motorsport

Если что-то может ездить и у этого есть руль, он может этим управлять. Если дадут педали в придачу, он сможет управлять этим хорошо. Если есть колеса, скоро он будет управлять им очень хорошо. И неважно, виртуальное ли это средство передвижения или нет. Хотя виртуальные – безопасней.

ГЕЙМПЛЕЙ

Великолепные перестрелки, весьма продвинутые кулачные поединки, непростые уличные гонки, симулятор бильярда, дартса, боулинга и пьяного водителя – все это ждет вас в новой GTA. И, как это ни парадоксально, каждый элемент выполнен на «отлично». Что уж говорить о заставках и сюжете, просто снимаем шляпу.

ГРАФИКА

Самое неоднозначное в этой игре – именно графика. Строящийся совсем недалеко от вас город, страшные тени на дорогах, ужасные деревья, все это поначалу пугает и удивляет. Хотя, уже после получаса игры, каким-то магическим образом, все начинает казаться красивым и впечатляющим, особенно после полета на вертолете.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Однозначно, лучшая GTA за историю сериала! Затягивающая, интересная и богатая на сюрпризы. Город стал живым как никогда, машины обрели хорошую физику, а игровой процесс глубину. Жаль, конечно, что главного героя не дают сильно изменить внешне, да и питается он одними лишь хот-догами и бургерами.

ВЕРДИКТ 9.0

Алексей «Boot» Бутрин

boot@gameland.ru



СТАТУС: Главный редактор Gameland.ru

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Civilization 4, Guitar Hero 2, GTA IV

Ретроград и консерватор. К новым игрушкам относится подозрительно, но уж если полюбил, то это – навсегда. По этой же причине в списке любимчиков – игры либо очень реиграбельные, либо с открытым геймплеем. В двухсотый раз переиграть Crossroads в Guitar Hero или месяц строить город в SimCity 4? Легко!

ГЕЙМПЛЕЙ

Игра стала сложнее и интереснее. Сюжет – самый «взрослый» за историю сериала, но при этом аркадный «цирк-шапито» тоже на месте. Внимание к деталям уже даже не удивляет, а приводит в трепет. Когда мобила Нико перед входящим звонком наводит помехи (би-бибип, би-бибип!) на колонки в машине, рука автоматически тянется к собственной трубке.

ГРАФИКА

С такой шикарной работой режиссеров GTA IV можно было делать и на движке первого Quake – все равно смотрелось бы круто! А если объективно, то новый движок позволил избавиться от двух главных проблем сериала – малой дальности прорисовки и «буратинистости» персонажей. Все остальное – мелочи.

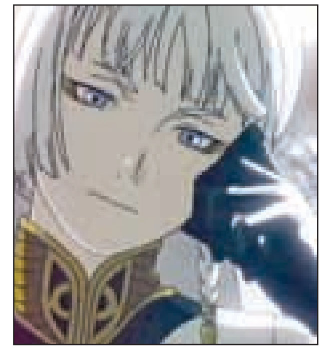
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

На GTA IV разработчики игр с открытыми мирами будут равняться ближайшие года три. А специфический игровой сеттинг и традиционный эпатаж опять привлечет кучи «джековтомпсонов» и прочих мух, охочих до дармового черного пиара. Ждем новых околоигровых скандалов – в этот раз даже Hot Coffee не понадобится.

ВЕРДИКТ 9.5

Сергей Цилюрик

td@gameland.ru



СТАТУС: бильд-редактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: BioShock, Metroid Prime

Энтузиаст DS и Wii, большой любитель JRPG и музыкальных игр, завсегдатай интернет-форумов, где следит за общественным мнением и участвует в дискуссиях. Особо ценит уникальный игровой опыт. Не любит слепую приверженность одной платформе или издателю.

ГЕЙМПЛЕЙ

Старая-добрая GTA. Можно не притворяться быть чем-то еще. Украсть машину, приехать на точку, посмотреть сценку, приехать на точку, расстрелять, приехать на точку, миссия выполнена. Повторять снова и снова. Сохраниться, взять пачку гранат, выйти на Таймс-Сквер, устроить фейерверк. Делу – время, потехе – час.

ГРАФИКА

Хорошее впечатление портит быстро приедающийся эффект размытости удаленных объектов и периодические огрехи движка. Но от «лип-синка» и анимации в целом – без ума. Технологию euphoria пора брать на заметку всем разработчикам современных игр.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Не прорыв, не революция, не то, что я назвал бы «гениальным». Развитие, эволюция, отличная переработка знакомой механики. Обросший уймой деталей мир, в который верить по-прежнему не получается. И чуть ли не самый лакомый кусочек – острая социальная сатира на вывесках, слоганах, интернет-страницах и радиостанциях.

ВЕРДИКТ 8.5

Кросс-обзор

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Александр «XTR» Логинов

loginov.a@gameland.ru



СТАТУС:
Креативный директор ТВ

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Eye of Beholder, Shin Megami Tensei: Lucifer's Call

В игровой индустрии – с 1995 года. Работал с компаниями Nival, Burut, Monolith. Выступил продюсером шести игровых проектов в России и за рубежом. Из традиционных жанров предпочитает action, JRPG, tactic. Любимая музыкальная группа – The Killers.

ГЕЙМПЛЕЙ

Идеальное сочетание тактических, гоночных и экшн-миссий с увлекательным сюжетом и запоминающимися персонажами. Почти криминальный телесериал с глубокой интеракцией игрока.
Можно делать что угодно, как угодно, когда угодно и, пардон, даже с кем угодно. А после – надраться в баре.

ГРАФИКА

Версия игры для Xbox 360 отличается незначительным количеством графических артефактов, много вопросов по части качества вызывают деревья и некоторые жилые здания. А вот вода и моделирование автомобилей – вне всяких похвал. Тут я придраться совсем не могу.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Лучшая на данный момент кроссжанровая игра в открытом мире. Миссионное разнообразие, почти идеальное управление транспортным средством и выбор наиболее удачной тактики для прохождения игры делают GTA IV претендентом на звание лучшего проекта 2008 года. Тем более и конкурентов почти нет.

ВЕРДИКТ 10

Артем Шорохов

cg@gameland.ru



СТАТУС:
редактор консольной части

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Battle City, Xonix, Bubba'n'Stix, Kula World

Любит все качественные видеоигры, вне зависимости от принадлежности к платформам и жанрам. Считает, что главное в игре – игровая ее часть: геймплей и геймдизайн. А ради сюжета и видеоряда нужно читать книги и смотреть кино. Всегда ищет в игре изюминку и не любит придираться по пустякам.

ГЕЙМПЛЕЙ

Увернувшись от мощного очарования Grand Theft Auto, сериал невозможно воспринимать иначе как громадный дайджест плохо реализованных игровых механик. В GTA IV – еще больше плохого бильярда, плохого date-сима, плохого шутера, плохих гонок, плохой камеры и плохого сюжета. Но весь коктейль в целом – пьянит, как никогда ранее.

ГРАФИКА

Первое впечатление каждого: «Какой кошмар!». Чуть спустя привыкаешь фильтровать дешевые куски анимации сюжетных сцен, стриптизерш-буратин и клумбы-невидимки; уже знаешь, к чему приглядываться, в курсе, чем тут любоваться – и город оживает. А история, пусть и глупая, уже кажется интересной.

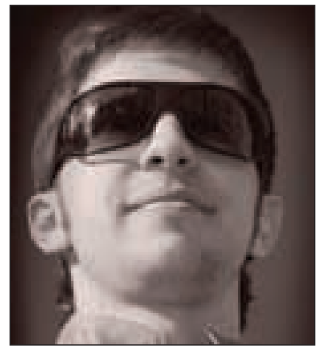
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

GTA IV столь беспардонно захвалена, что так и тянет в ряды скудной оппозиции. «Плохо то, бедно это, все круглое – на самом деле шестиугольное, а неинтерактивные двери, как и десять лет назад, бесстыже нарисованы на текстурах домов». Посерьезнев, GTA подчас выглядит глупой и скучной, но одного у нее не отнять: этот мир огромен и отменно проработан.

ВЕРДИКТ 8.5

Митяй «Орех» Иванов

ivanov.d@gameland.ru



СТАТУС:
Телеведущий

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Army of Two , Call of Duty 4: Modern Warfare

Характер – геймерский, почти нордический. Чипованный и прошитый. И привод греется. Остальные характеристики: ROM – нет, RAM – тем более, HDD – 3 кг, зуб – синий.
Игры любит разные, в последнее время больше всего играет в шутеры и демоверсии.

ГЕЙМПЛЕЙ

Rockstar, по-моему, никогда не задумывались над графикой или звуком сильнее, чем над геймплеем. В четвертой части сохранены лучшие «фишки» из предыдущих частей и добавлены свои. Например, пинок под зад копающемуся в багажнике водителю, на которого обрушивается крышка и он падает без сознания. Это ли не чудо?

ГРАФИКА

Графика – хромает. Она, как и в предыдущих частях GTA, скорее ложка дегтя, чем бочка меда. Все с лихвой уравновешивается геймплеем и забористым звуком (причем не только Vladivostok.FM). Честно скажу, не ждал я от GTA IV суперграфики. Я ждал саму GTA IV, а не картину маслом. Понравился blur, почти TDU.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Мы ждали эту игру и получили хит: настоящий, добротный, да еще и с русскими голосами и музыкой. GTA IV – интересный и насыщенный проект. Подставы, кровь, погони, аварии, предательство, дружба, знакомства в Интернете – в новой части мы почти получили вторую жизнь, которую можно прожить не так, как первую.

ВЕРДИКТ 9.5

Евгений Закиров

zakirov@gameland.ru



СТАТУС:
Обозреватель

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Devil Summoner: Soul Hackers

Любит разрушать Токио и пытаться восстановить его заново. Ходит по улицам с кошкой на поводке, ценит в играх художественное оформление и не ест бутербродов на завтрак. Не переносит спортивные симуляторы: считает, что игры без сюжетной основы и ярких персонажей не имеют будущего.

ГЕЙМПЛЕЙ

Миссии-погони в консольных версиях GTA – какой-то ад и кошмар, всегда давались мне раза с десятого. В четвертой части ситуация не исправилась: беглец знай себе с одной улицы на другую переезжает, и пока ты пытаешься отследить его по миникарте, он вдруг останавливается и выбегает из машины. Ищи его теперь!

ГРАФИКА

Никаких нареканий. Для GTA – неземная красота. Палитра темновата, поэтому если играешь на обычном телевизоре, приходится подкручивать яркость. Приятно удивили модели машин – они, конечно, не сравнятся с тем, что сейчас показывают гоночные симуляторы, но тоже очень даже хороши. Неожиданно хороши!

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Для себя купил версию на PS3: там и мультиплеер бесплатный, и опасений, что «перегреется» консоль, нет. Конечно, пришлось отказаться от дополнительных эпизодов, но жертва, на самом деле, невелика. История в GTA IV достаточно цельная, и если не мчаться галопом по сюжетным миссиям, удовольствие можно растянуть на долгие месяцы.

ВЕРДИКТ 8.0

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: RING OF FATES

Дано: побочная ветвь именитого сериала по качеству не уступает основной линейке. Задание: убедить в этом всех и каждого.

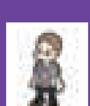






ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
ЖАНР: role-playing.action-RPG. fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Square Enix
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 (co-op)
ОНЛАЙН: http://na.square-enix.com/ffccrof



Автор: Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

Crystal Chronicles – как бельмо на глазу фанатов Final Fantasy. Вышла на GameCube, ориентирована на мультиплеер, а для полноценного прохождения требует наличия не только аж трех друзей, а еще и четырех GBA с линк-кабелями – совсем не то, к чему привыкли взращенные на «плейстейшновских» Final Fantasy геймеры.

Вместе с тем, именно Crystal Chronicles дарила любителям RPG совершенно уникальный игровой опыт оффлайновой командной игры с «живым» общением. Поэтому те немногие, кому удалось-таки сыграть в FFCC в компании, редко отзывались о ней плохо. Хотя было и множество проблем: немаленькая сложность, чрезмерно медленная прокачка и – бич всех игроков – отравленная атмосфера планеты, потихоньку убивающая всех, кто окажется вне радиуса действия кристальной чаши. Мультиплеер обязывал одного из игроков постоянно таскать эту посудину, практически не участвуя в боях; в одиночной же игре ее носил мугл, неизменно застававший в самый неподходящий момент.

Все эти неприятности устранены в Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates, приквеле «Кристальных хроник» с GameCube. Метеорит, сделавший жизнь на планете практически невозможной, еще не успел упасть – так что со спасительной чашей мучиться не придется. Мультиплеер, хоть и все еще недешевый, более не потребует чрезмерных затрат – достаточно лишь по одной копии игры на каждого из участников, ведь благодаря беспроводной связи необходимость в дополнительных аксессуарах отпала.

С прокачкой проблем теперь не возникает вообще, а сложность сбалансирована как надо: в одиночном режиме игра трудностей не доставит, а с увеличением количества игроков пропорционально возрастет и сила врагов. Преобразования геймплея этим не ограничиваются. Если оригинальные «Кристальные хроники» были, по сути, обычным hack'n'slash, то в Ring of Fates добавились элементы и платформера, и головоломки, задействующие применение уникальных способностей каждой из четырех рас. Да и боевые качества этих рас теперь отличаются куда больше. Клаваты стали заправскими воинами, лучники-селки обучены двойному прыжку, робоцыпы-юки лучше всех владеют магией, а карапузы-лилти стали алхимиками. При этом баланс, повторюсь, выверен: клаваты берут скоростью атак, а лилти – частыми критическими ударами; селки с легкостью избегают большинства вражеских выпадов, а юки творят с магическими сферами такое, что другим и не снилось.

Побежденные враги дарят команде не только опыт и деньги, но и ингредиенты для создания новой экипировки – материалы и свитки, где указано, сколько этих самых материалов потребуется. Отнести все это добро надлежит в кузницу, расположенную в единственном городе, а уж там за определенную мзду справят снаряжение с уникальными свойствами. Его можно тут же и примерить, а заодно поглядеть, как при этом изменится внешний вид персонажей. Не хватает компонентов для создания собственных предметов? В ближайшем магазине всегда готовы продать оружие, броню и аксессуары для всей команды. По соседству – торговцы магией и дорогущими предметами, повышающими характеристики героев.

Описанная выше система создания экипировки в самом деле востребована: игру можно проходить как минимум трижды – со все

ОТЛИЧНО

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»



ВЕРДИКТ 8.5

ПЛЮСЫ
Отличная графика, выдающаяся игра актеров озвучки, увлекательный кооперативный геймплей, заслуживающий аплодисментов сценарий.

МИНУСЫ
Не так уж и долго игра длится. В одиночку управляться с целой командой несподручно. Никудышные онлайн-возможности.

РЕЗЮМЕ
Доступная, красивая, увлекательная action/RPG – для одного. Сложная, интересная, уникальная кооперативная игра – для четверых.


При повторном прохождении счет идет уже на сотни хитпойнтов.


Лилти-алхимики могут производить в котле новые магициты забесплатно.



Оружие у каждой расы свое, но одну и ту же броню зачастую могут носить почти все герои.



Битвы с боссами в мультиплеере сложны и увлекательны.



возрастающим уровнем сложности. Это относится к обоим режимам. Одиночный, часов на десять продолжительностью, проведет игрока сквозь череду подземелий, щедро разбавленных всевозможными сценками. Мультиплеер же позволит создать до восьми персонажей (выбрать, увы, можно лишь расу и пол – вот и выходят те самые восемь комбинаций)… и поочередно проходить ими те же самые уровни и сражаться с теми же самыми боссами – лишь сюжетные сцены не придется наблюдать.

Ключ к правильному восприятию Ring of Fates – в прохождении многопользовательского режима перед одиночным. Сколько раз мультиплеер пройден и на каком уровне сложности – значения не имеет; главное – что подземелья поначалу окажутся в новинку для всей играющей компании, а, значит, всем участникам придется проявлять чудеса смекалки и взаимовыручки. Одиночное же прохождение избавится от излишних сложностей, следовательно, куда больше внимания будет уделено сюжету.

Для компании у Ring of Fates найдется и еще одно развлечение – дополнительные миссии, которые щедро раздает король. Их порядка десяти разновидностей, причем половина – не кооперативные, а соревновательные. Игрокам-одиночкам тоже скучать не придется: у точек сохранения частенько можно увидеть мугла; после нескольких встреч он позволит раскрасить себя, а также поиграть в мини-игру Blazing Caravans, что была еще в оригинальной Crystal Chronicles.

Разговоры о мультиплеере «в компании» не случайны – значку Nintendo WFC, красующемуся на коробке с игрой, верить ни в коем случае нельзя. Да, онлайновой игры как не было, так и нет. Все, что дозволено, – обмениваться через Интернет собственноручно раскрашенными муглами. На первый взгляд от этого толку мало, но на деле пресловутый мугл собирает за героями и хранит все предметы, которые те по той или иной причине не подобрали. И, соответственно, переслав другу мугла, мы дарим ему целый склад не нужных нам вещей. На первых порах такой подарок может оказаться весьма ценным.

Отсутствие кооперативной игры через Интернет – пожалуй, самый большой недостаток мультиплеера Ring of Fates. Столь же сильно бьет по синглплееру никчемный AI соратников, которые не только врагов решаются стукнуть лишь раз в полгода, так еще и норовят нырнуть в пропасть или подставиться под удар. Впрочем, в одиночном режиме сложность такова, что позволяет на бесполезных напарников плюнуть да и забыть об их существовании.

Других серьезных недочетов и подметить-то не получается.


Красный кристалл – уязвимое место всех боссов. Часто до него очень сложно дотянуться.


Герои начинают игру детьми. Не беспокойтесь, они подрастут подземелья через три.


Покупая недешевые «карманы» у мугла-спекулянта, можно увеличить максимально доступное число магицитов или снадобий в инвентаре. Особенно это актуально для лечебных заклятий.


В городе есть подиумы, на которых можно со всех сторон рассмотреть своего персонажа, облаченного в свежевыкованные обновки.



Как ни крути, а Ring of Fates – одна из лучших кооперативных оффлайновых action/RPG. Вялая Children of Mana ей и в подметки не годится, а других конкурентов за последнее время, кажется, и не выходило. Вместе с тем, любители сериала Final Fantasy наверняка поспешат проскочить мимо – и зря! В Ring of определенно виден почерк мастеров из Square Enix, трудившихся не только над предыдущей Crystal Chronicles, но и над девятой частью основной линейки. За дизайн героев вновь отвечает Тосиюки Итахана, чей талант расцветает с каждой новой игрой. Куми Таниока, сочинившая крайне слабый саундтрек к Crystal Chronicles, в Ring of Fates реабилитировалась: здешние мелодии приятны на слух и вполне соответствуют духу игры. А бывший программист Мицуру Камияма ныне дебютирует в роли режиссера, причем столь удачно, что ему впору аплодировать.

Ring of Fates – то, чем должна была стать Final Fantasy IX. С правильным дизайном, столь же «сказочным», но куда более адекватным миром, с сюжетом, затрагивающим, казалось бы, все те же темы дружбы и взаимовыручки, но делающим это так, что даже у прожженного циника не найдется желчи для здешнего сценария. С диалогами, наконец, написанными и переведенными настолько хорошо, что проходить игру можно только ради них. Персонажей немного – но они яркие и узнаваемые, их невозможно спутать друг с другом даже по одним только репликам. Игровой мир крайне мал, да и сюжет не может похвастаться размахом – но в этой миниатюрке укладываются чуть ли не все популярные JRPG-шные сюжетные ходы, и вдобавок концовка удивляет весьма нетипичными решениями. Доля трагического и смешного в Ring of Fates ничуть не мельче, чем в популярных номерных «Финалках» – только тут, ввиду краткости игры, драматичные сценки куда более концентрированы. И те, кого тронула кончина девочки-цветочницы, наверняка найдет в новых «Кристальных хрониках» повод, чтобы уронить слезу

Во многом, конечно, стоит благодарить великолепнейшую озвучку. Более подходящих актеров для таких ролей, кажется, и подобрать невозможно. Чего стоит один Лиам О'Брайен («ожививший» Лезарда в бесподобной Valkyrie Profile 2: Silmeria), подаривший свой голос безжалостному тамплиеру-фанатику! Эмоции героев также очень хорошо передаются «диалоговыми портретами», сопровождающими каждую реплику.

Нечасто случается, чтобы подобная игра заставляла восторгаться человека, пресытившегося JRPG. Но Ring of Fates это удалось. СИ

Как и в Crystal Chronicles, в Ring of Fates магия достается героям в виде шариков-магицитов. В предыдущей части, правда, владение магицитом давало персонажу возможность сколько угодно раз использовать магическую формулу в пределах одного уровня; здесь же шариков выпадает куда больше, и каждый из них, по сути, равен одному заклинанию. Как и ранее, базовых заклятий всего шесть: три атакующих стихийных, лечащее, воскрешающее и восстанавливающее статус. Все же прочие получаются комбинированием: например, наколдовав в одну точку огонь, лед и молнию, мы в итоге получим гравитационное заклятье. Таким же способом можно усилить обычные чары – так, два воскрешения, использованные одновременно, вернут персонажа к жизни уже с полным здоровьем. Подобным комбинированием магии, однако, куда проще заниматься в мультиплеере, когда товарищи могут согласовывать свои действия. В одиночку же провернуть достаточно сложную схему с переключением между персонажами и активацией цепочки заклинаний куда сложнее – любой монстр успеет все испортить. Впрочем, игру можно пройти и без этого.

Боевые приемы Viking можно условно разделить на несколько категорий. В первую попадают стандартные удары и простейшие комбо, доступные персонажу с самого начала игры. Далеко с этим добром не продвинуться: противники посильнее тут же продемонстрируют, кто в доме хозяин – и блок не спасет. Поэтому, как только накопите достаточно золота, отправляйтесь закупаться магией, будет хоть какое-то подспорье в бою. Заклинаний в игре немного – всего три (огонь, лед и молния). Зато каждое из них со временем становится сильнее, позволяя наносить недругам больший урон. Кроме того, у волшебства есть и другие полезные свойства. Скажем, заклинание льда на несколько секунд превращает супостатов в беспомощные статуи. Но самые мощные спецприемы предстоит учить под чутким руководством воинов, давным-давно переселившихся в Вальхаллу. Для этого в особо отведенном месте надлежит организовать спиритический сеанс, во время которого очередной призрак научит Скарина уму-разуму. А после еще и примет выпускной экзамен.



1



2



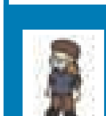
VIKING: BATTLE FOR ASGARD

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ХЕЛЬ ВАС ВСЕХ ЗАБЕРИ…

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation 3, Xbox 360
ЖАНР: action.slasher
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Creative Assembly
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: Xbox 360
ОНЛАЙН: www.sega.com/gamesite/viking



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

Каждый, кто хоть чуть-нибудь смыслит в героическом эпосе, едва ли рискнет водить дружбу с древнегреческими богами: бестолковы, трусливы, ненадежны, вечно норовят подложить свинью. Опять-таки, демонстрируют нездоровую тягу к интригам, даром, что делить им, почитай, и нечего. У так называемых небожителей всего-то и владений – невразумительная возвышенность под названием Олимп да кусок Балканского полуострова. И помощников себе выбирают сомнительных – каких-то дюже болтливых бритоголовых пижонов, которые сами не знают, чего от жизни хотят. В общем, не боги, а глупая первоапрельская шутка природы. То ли дело их скандинавские коллеги. Хороши собой (одна Фрейя чего стоит – кровь с молоком!), все как на подбор любят поразмахивать колюще-режущими предметами и любой подковерной возне с похищениями и шантажом предпочитают честный и понятный Рагнарёк. Правда, Один и его присные тоже не прочь заручиться поддержкой какого-нибудь смертного для разрешения междоусобных споров, но к подбору кадров относятся куда осторожнее, отдавая предпочтение простым викингам из народа. У таких и амбиций, и мозгов поменьше: делают что велят и в большую политику (до поры до времени) не лезут. Наглядный тому пример – юный костолом Скарин, которому, по замыслу авторов Viking: Battle for Asgard, предстоит отбить у врага родную деревню и пару-тройку других населенных пунктов в бескомпромиссной борьбе с легионами Хель.

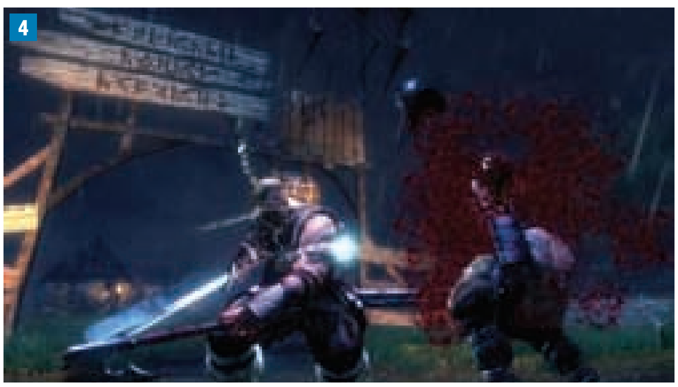
Судьба чемпиона

Упомянутая Хель – дама на редкость вспыльчивая и неприятная. Поссорившись как-то раз с другими богами, она, недолго думая, организовала всеобщую мобилизацию в царстве мертвых и отправилась завоевывать мир людей, Мидгард. Кроме того, повелительница трупов мечтает освободить исполинского волка Фенрира, тем самым превратив конец света из мифа в реальность. Но прежде войска Хель двинулись уничтожать человеческие поселения, в одном из которых и жил потенциальный защитник Асгарда, отважный Скарин. Этот парень, откровенно говоря, ничем отличиться на поле боя не успел, как раз наоборот – напоролся на вражеский меч в первой же схватке и уж было собрался встретиться с предками в лучшем мире. Тут-то и вмешалась Фрейя – подштопала неудачника и взамен потребовала от него верной службы и выдающихся подвигов, причем чем быстрее, тем лучше. Впереди у Скарина – круиз по нескольким островам, бесконечные спасательные операции, блуждания в темных катакомбах и, конечно же, масштабные сражения с участием сотен воинов, без которых не обходится ни одна игра от Creative Assembly.



Спартанские грабли

В 2005 году сотрудники Creative Assembly уже пытались потягаться с создателями God of War, выпустив Spartan: Total Warrior. События этой игры, как нетрудно догадаться, разворачивались в Древней Греции, а герой противостоял нашествию римских легионеров. Подобно предмету данного обзора, в Total Warrior особое внимание уделили столкновениям больших армий, когда пользователь в сумятице запросто терял из виду своего подопечного. К сожалению, однообразие и монотонность, присущие Viking, оставались таковыми и на спартанской земле: при сравнительно небольшой продолжительности, Total Warrior умудрялась надоесть уже к середине. Увы, никаких выводов разработчики не сделали и три года спустя с гордо поднятой головой обеими ногами наступили на те же грабли.







Все в дыму, война в Брайтхельме

Начинать все-таки предстоит с малого, зачищая окрестности родного Брайтхельма. Деревенька только-только пережила нападение неприятеля, и к контрнаступлению ее жители явно не готовы. К тому же изрядная часть местных викингов угодила в лапы недругов, и пока Скарин не найдет способ их освободить, о больших победах и думать нечего! С другой стороны, продолжительная разминка плюс выполнение некоторых необременительных заданий соплеменников главному герою ничего, кроме пользы, не принесут: появится шанс наконец-то в совершенстве освоить тонкости боя, разучивая простенькие комбо и открывая недоступные до поры до времени спецприемы. Да и найденные золотые монеты – а их на подступах к Брайтхельму раскидано видимо-невидимо – лишними не будут. На что еще прикажете покупать амуницию, магические руны и прочие полезные вещи?

Другой немаловажный момент – умение пользоваться картой; ей создатели Viking уделили особое внимание. С помощью этой карты вы сможете проверить расположение основных укреплений на острове, увидеть, где находятся входы и выходы из разнообразных пещер и подземных лабиринтов (зачистка которых, как правило, необходима), и узнаете, какие условия требуется выполнить, прежде чем вам разрешат двигаться дальше. Наконец, на карте позволяют делать специальные метки, благодаря которым проще ориентироваться на местности и планировать маршрут. К слову, те же метки появляются и после получения того или иного задания.

И, наконец, та же карта поможет обнаружить попавших в плен товарищей – о них никак не надо забывать. Ведь чем быстрее братья по оружию вернутся в строй, тем скорее начнется самое интересное… Или нет?

Оловянные солдатики

Возможность отправить в бой целое полчище бородатых бугаев преподносилась авторами Viking как одна из главных отличительных черт проекта – эдакий козырь, который позволит одним махом убрать с доски конкурентов. В детали Creative Assembly предпочитали особо не вдаваться, а потому многие ожидали найти в Viking некое подобие тактической составляющей, знакомой нам по играм вроде Ninety Nine Nights.

Практика же показывает, что никакого командования армией в Viking нет и в помине, а сцены эпических потасовок «стенка на стенку» в действительности лишь красивая фоновая картинка, и не более того. Стоит освободить нужное количество воинов и двинуться на штурм очередной неприятельской цитадели, как вам показывают красочный видеоролик, а после предлагают поразмахивать мечом в толпе из противников и союзников.

Мнение

Степана Чечулина stepan@gameland.ru

От Viking: Battle for Asgard не стоит ждать глубокого сюжета, революционных геймплейных открытий или разнообразия возможностей. Каркас, на котором держится конструкция игры, – неподдельная атмосфера кровавой, грязной, варварской сечи, когда кругом летают отрубленные головы, клинок смачно пронзает тушки противников, а кровь фонтаном бьет из распоротых артерий. Причем все ужасы показаны максимально эффектно: когда главгерой с увлечением вбивает топор в лоб супостата, камера совершает стильный облет, а модное slo-mo сопровождает полет отсеченных рук. При этом здесь предельно простое управление, так что даже неподготовленный игрок сможет выделывать роскошные финты и жестоко разрубать напополам свирепых великанов. Особое же удовольствие доставляют, так сказать, ключевые сражения, когда с каждой стороны собираются по сотне солдат и начинается такая пляска с саблями, что держись. Конечно, в «Викинге» много объективных недостатков, но за одну только возможность с рычанием ринуться на толпу врагов и устроить кровавую драку можно простить почти все.

1 Прежде чем выпускать на свободу соплеменников, уделите внимание охранникам. А то, неровен час, нападут в самый неподходящий момент.

2 В армии Хель служат много разных злодеев, один другого краше. Этот верзила, кажется, сбежал прямиком со съемочной площадки фильма Зака Шнайдера «300 спартанцев».

3 Это в Medieval 2 трехмерные солдаты щеголяют разнообразной одеждой, гербами и доспехами – в Viking воины Царства мертвых похожи друг на друга, как две капли воды.

4 Лучший способ убедить противника в том, что он неправ, – разрубить упрямца пополам.

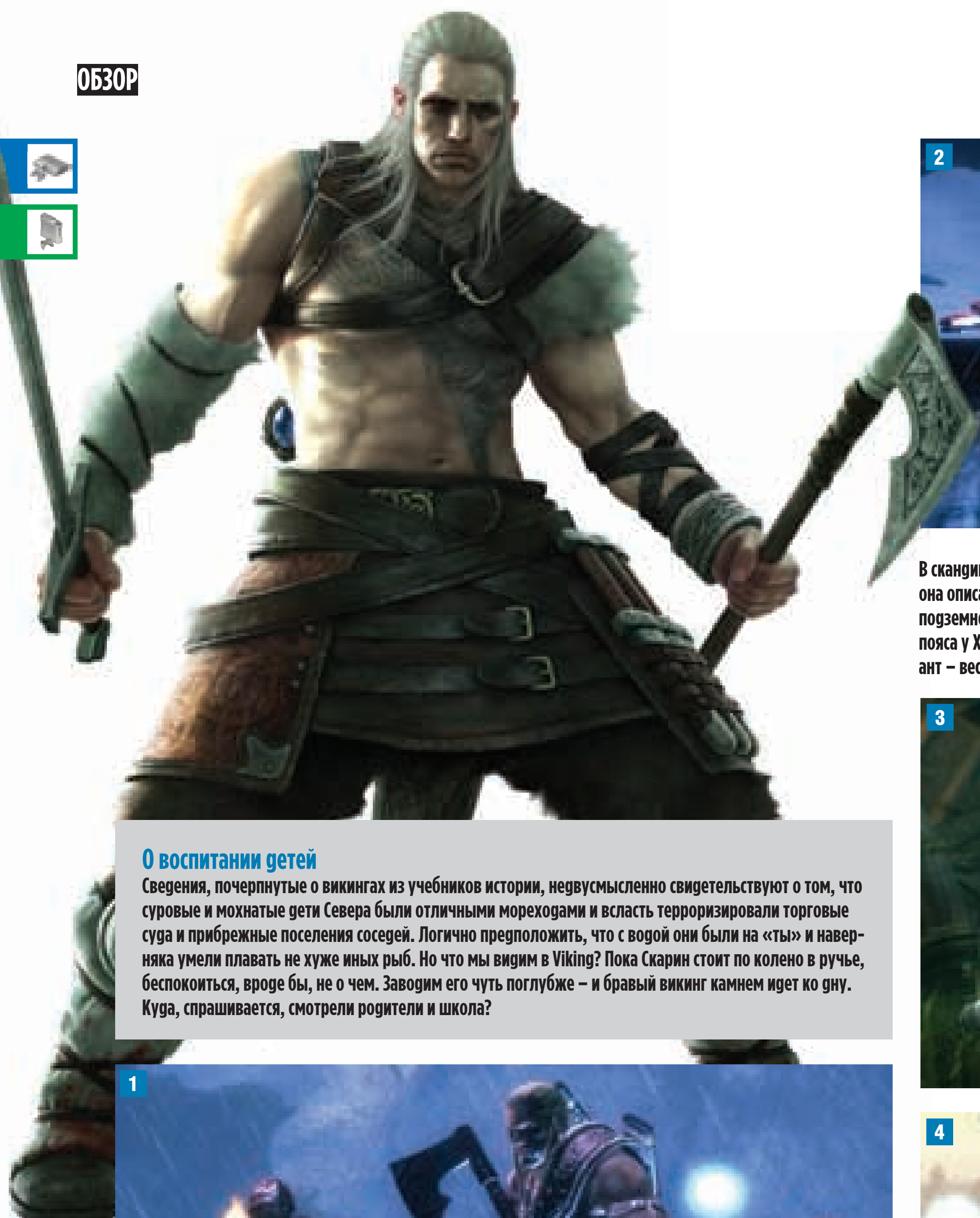
5 Хотя союзники и не подчиняются вам напрямую, кое-какая польза от них все-таки есть – отвлекают на себя некоторых вражеских солдат.

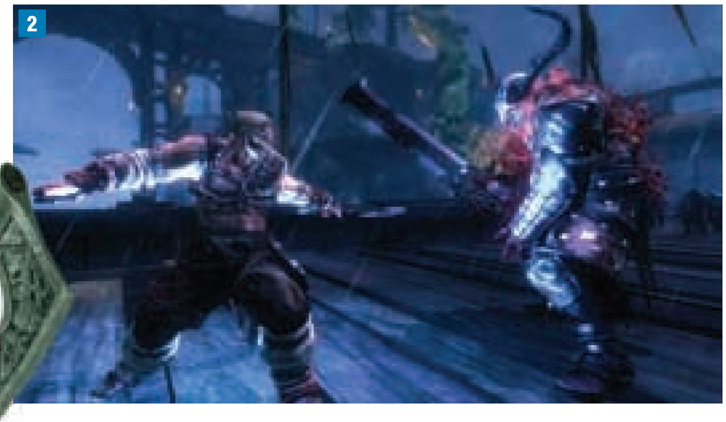
ВЕРДИКТ 6.5

ПЛЮСЫ
Неплохая графика, популярная нынче тема скандинавской мифологии, приемлемое управление, зрелищные сражения.

МИНУСЫ
Игровой процесс однообразен даже по меркам выбранного жанра, про сюжет толком вспоминают только ближе к финалу, разрекламированные массовые баталии на поверку оказываются всего-навсего «элементом декораций».

РЕЗЮМЕ
Еще одна не слишком удачная попытка Creative Assembly утвердиться в жанре hack'n'slash. Вторично, безжизненно и чересчур монотонно.





В скандинавских мифах есть два наиболее популярных представления о внешности Хель. В первом она описана как великанша с кожей синего цвета. Согласно другим источникам, тело хозяйки подземного мира выше пояса было телом прекрасной молодой женщины, а ниже… а вот ниже пояса у Хель ничего, кроме костей не имелось. Авторы Viking решили предложить третий вариант – весьма симпатичную девицу, смахивающую на юную «готку».



О воспитании детей

Сведения, почерпнутые о викингах из учебников истории, недвусмысленно свидетельствуют о том, что суровые и мохнатые дети Севера были отличными мореходами и всласть терроризировали торговые суда и прибрежные поселения соседей. Логично предположить, что с водой они были на «ты» и наверняка умели плавать не хуже иных рыб. Но что мы видим в Viking? Пока Скарин стоит по колено в ручье, беспокоиться, вроде бы, не о чем. Заводим его чуть поглубже – и бравый викинг камнем идет ко дну. Куда, спрашивается, смотрели родители и школа?





1 Такого рода мрачно-пафосные сцены вам будут демонстрировать перед каждой большой битвой.

2 Иные противники, даже получив смертельные, вроде бы, ранения, продолжают бой – пока не лишатся головы или хотя бы одной-двух конечностей.

3 Пока Скарин рубит на части одного оппонента, другой нередко топчется в сторонке, стараясь не мешать.

4 Наблюдать за битвой со стороны едва ли получится. Хочешь не хочешь, а заставят принять посильное участие.

И все! Никто не разрешит управлять отрядом, никто не позволит дать приказ об отступлении или, наоборот, возглавить контратаку. От Скарина требуется только не затеряться в мешанине из рук и ног и, в случае необходимости, пристукнуть какого-нибудь недруга посильнее да потолще. Спору нет, смотрятся побоища весьма неплохо – особенно ближе к финалу. Но вот игровому процессу от них ни тепло ни холодно.
Зато отсутствие динамики становится заметным уже на первом – фактически, тренировочном – острове. Главный герой медлителен и неповоротлив: даже короткая пробежка из пункта «А» в пункт «Б» дается ему как будто с некоторым трудом. Подобная заторможенность наблюдается и в поединках, когда бравый викинг и его оппоненты словно задумываются на секунду, прежде чем нанести очередной удар. Увлечение авторов Viking эффектом slow-motion – а его мы наблюдаем при выполнении многих спецприемов и местных fatality – как вы понимаете, ничуть не бодрит игровой процесс. Скорее, начинает раздражать. Не говоря уж о том, что сцены кровавой расправы над супостатами практически один в один срисованы с недавней Conan.

С миру по гвоздю – викингу кольчуга

С оригинальными идеями в Viking вообще беда. Куда ни глянь, всюду торчат уши давно и хорошо знакомых представителей жанра hack'n'slash. Причем заимствования эти (вроде непременных quick-time events) скорее следует назвать дотошным копированием, ведь хоть чем-то разнообразить чужие находки разработчики сочли излишним – очевидно, боялись что-нибудь испортить. И уж очень обидно, что Viking даже и не пытается как-то компенсировать эту вторичность, если не считать уже описанных ранее баталий с привлечением трехмерной массовки. Нет здесь ни красочных видеороликов, ни изящно выведенной сюжетной линии, да и персонаж не вызывает ровным счетом никаких эмоций. Всего лишь очередной оттекстуренный по самое не балуйся мускулистый чурбан без каких бы то ни было намеков на индивидуальность. По сегодняшним меркам это, знаете ли, негусто.

Неудавшийся блицкриг

Большие знатоки военного дела, сотрудники Creative Assembly в битве за Асгард, к сожалению, выдающихся результатов добиться не смогли: подвела самонадеянность и нежелание учиться на ошибках. После достаточно многообещающего начала Viking сдувается буквально на глазах, из кровавого эпического боевика превращаясь в невразумительную, пусть и красочную жвачку, безвкусную и однообразную. Впрочем, как забава на пару-тройку вечеров, игра вполне сгодится. Если, конечно, вы уже успели пройти все части God of War, куда более яркую Heavenly Sword или брутальную Conan. СИ


ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ТЕПЕРЬ
НАШЕ
gameland tv
круглосуточный телеканал об играх
Информация о подключении телеканала у операторов кабельного и спутникового телевидения
Подробности на сайте www.gameland.tv

Есть одна вещь, которая почти всегда огорчает в играх этого жанра, – экономическая система. Ведь и в сверхсложном «Цезаре» мы на самом деле управляем не нормальной экономикой и даже не ее упрощенной моделью, а странным колхозом, напрочь лишенным обычного частного предпринимательства и политической борьбы сословий. Разве простой римский претор интересуется тем, куда поставить лесопилку? Это же бред какой-то! Если он пожелает развить лесное хозяйство, то произведет совершенно другие действия.
А в древнем Риме? Неужто никто не слышал, что там граждане вообще до периода Империи не платили налогов? Что в те времена экономическая система была принципиально иной, нежели сейчас, хотя все-таки очень интересной? Не говоря уж об экстремальном градостроительстве вольного города в Средние века, связанного с цехами, соседями-рыцарями, королями и епископами?
В истории человечества сплошь и рядом встречаются совсем не похожие друг на друга города, причем речь, в первую очередь, идет о своеобразии в экономике и управлении. И показать их замечательные отличия – значит сделать игры особенно интересными и совершенно разными.
Почему же мы по-прежнему не управляем городами, а строим странные колхозы?




1


2

> **ИНФОРМАЦИЯ**
> **ПЛАТФОРМА:** PC
> **ЖАНР:** strategy.city_building.historic
> **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Kalypso
> **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Бука»
> **РАЗРАБОТЧИК:** Haemimont
> **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
> **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** 1.7 ГГц CPU, 512 RAM, 128 VRAM
> **ОНЛАЙН:** www.imperium-game.com

Автор:
Алексей «chebur» Арбатский
vecsill@yandex.ru

IMPERIUM ROMANUM

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ВЕТЕР ПЕРЕМЕН КОСНУЛСЯ И ГРАДОСТРОИТЕЛЬНЫХ СИМУЛЯТОРОВ. СТРОИМ БЫСТРО, ПРОСТО И С УДОВОЛЬСТВИЕМ.

После того как великолепные Cleopatra и Zeus: Master of Olympus подняли жанр на небывалую высоту, пыл разработчиков немного поутих. Но прошло время, и вдруг как будто плотину прорвало: за какой-то год мы получили целую серию городских симуляторов – и Caesar IV, и CivCity: Rome, и Glory of the Roman Empire, предшественницу героини нашего обзора от той же студии.
Правда, все они по какой-то необъяснимой причине с упорством обреченного строили города на землях Римской империи, как будто в истории Древнего мира было мало других государств! А ведь когда-то после «Цезаря» нас не только порадовали оригинальными играми, но еще и познакомили со своеобразием Греции и Египта в тех же «Клеопатре» с «Зевсом».
Жаль, что разработчики не пошли по этому пути, ведь кроме колонизации в античности, существует множество выигрышных тем: образование варварских королевств на месте римских городов, например, или, скажем, колонии европейских государств XVII-XVIII веков, соседствовавшие с абсолютно непохожими культурами и развивавшиеся совершенно поразному – в соответствии с традициями и возможностями стран, из которых прибыли колонисты, и мест, куда они попали. Представляете, как было бы здорово под знаменем португальского короля основать торговое представительство на маленьком островке у берегов Японии и договариваться с могучими сегунами, причем подробно, на уровне городского симулятора? А выращивать хлопок или сахарный тростник руками французских или испанских поселенцев с посильной помощью… ммм… необходимого ресурса из Африки?
Но тут уж ничего не поделаешь, Рим так Рим. Где моя парадная тога?

Краткое содержание предыдущих серий

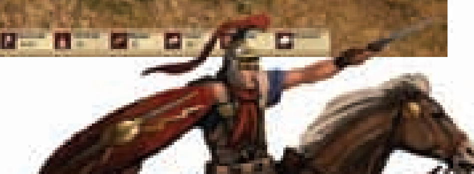
Итак, в нашем распоряжении обычный, хотя и качественный градостроительный симулятор. Люди здесь, как и положено, предпочитают селиться рядом с магазинами, банями да лавками и терпеть не могут, когда грязные и вонючие предприятия оказываются неподалеку от их домов. Ну а владельцы таких производств просто обожают располагать свои цеха поближе к народу. Поиском золотой середины между желаниями тех и других дело не ограничивается, нельзя упускать из виду и необходимые для жителей товары: если всего в городе вдоволь, то качество домиков растет, а значит, и налогов можно собрать гораздо больше. Для всеобщего благоденствия необходимо создавать цепочки из добывающих и обрабатывающих предприятий. Обычно в подобных играх главная цель миссии – довести город до определенного экономического уровня; в нашем случае нужно выполнить более конкретные задачи.





Мы управляем не нормальной экономикой, а странным колхозом, напрочь лишенным частного предпринимательства.









1 Свинюшки жиреют, хлеб растет – идиллия!

2 В игре очень симпатичная вода, да и вообще пейзажи радуют глаз.

3 Деревня варваров. Пока спокойная и, кстати, довольно чистенькая для варваров…

4 Нестройной толпой, бессвязно вопя, дисциплинированные римские легионеры бросились на орущих варваров. А ведь еще в «Цезаре» римляне аккуратным строем шли на врага! Все-таки подобное невнимание к деталям очень расстраивает.

5 Красивая картинка… пока не задумаешься о том, что же поля делают внутри городских стен? Неужто настали «темные века» и Вечный город был несколько раз разграблен?

6 Камеру в игре можно вращать и так и сяк, и удобно и красиво. В цветных одеждах – счастливые горожане, а одинаковые гастарбайтеры занимаются переноской тяжестей.

Как ни крути, Imperium Romanum очень похожа на предшественницу – Glory of the Roman Empire. Да и странно было бы, окажись игра того же жанра и тех же авторов совершенно иной.

Как все мы помним, одним из главных плюсов Glory of the Roman Empire стала свобода строительства: игрок не должен прокладывать дорогу для того, чтобы здание нормально работало. Авторы облегчили нам жизнь, связав правильное функционирование зданий с расстоянием между ними, поскольку старая схема «Цезаря» – к дому должна вести дорога, по которой шастают все, от жреца и пожарного до банщика и школьного учителя – никуда не годилась. Господа эти частенько двигались довольно хаотично: отправился гладиатор в Колизей немного другой дорогой – и прекрасные здания на его старом пути мигом утратили свое великолепие.

Схема эта была неправдоподобной и громоздкой, в Imperium Romanum все намного удобнее: стоит щелкнуть мышью по зданию, и сразу видна зона его действия. Но зависимость от дорог действительно казалась, да и кажется, немного надуманной, жаль, что их все-таки приходится строить в городе, – пусть бы жители сами протаптывали тропинки, а мы как градостроители лишь улучшали бы престиж районов, мостя дороги за счет казны.

Квесты и случайные события

Еще одна замечательная особенность игры – система случайных заданий, которые, пока суд да дело, выполняет игрок. Конечно, система эта в целом заимствована из глобальных стратегий от Paradox, но имеет и свои довольно занятные «плюшки». Во-первых, кроме обычных «хороших» и «плохих» событий попадаются квесты, выполняя которые, игрок обязательно заработает вкусные бонусы. Во-вторых, можно самому выбрать – браться ли за то или иное дело, или нет, хотя есть и обязательные задания.

Подобные штучки придают игре динамизм. Выпало вам, например, воспользоваться услугами архитектора, уменьшающего цену построек, – и надо пожарным порядком нагородить как можно больше зданий, ведь время его работы ограничено. Такие вещи происходят сплошь и рядом, добавляя вашим «римским каникулам» остроты и заставляя нервничать.

Единственная неприятность – в каждом сценарии они выпадают в определенном порядке, так что, единожды продув, во второй раз можно с легкостью подогнать свои действия под уже известные «неожиданности». Странный ход. Случайные события – они же потому так и называются, что случаются ни с того ни с сего!

Феодализм – наше светлое будущее!

Кроме этих особенностей, здорово меняющих геймплей, есть еще несколько моментов, о которых стоит рассказать поподробнее. Здешние обитатели делятся на

ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Великолепный римейк градостроительного симулятора Caesar с улучшенным и упрощенным управлением, интересной схемой случайных событий и заданий.

МИНУСЫ
Многие странные и притом давно обветшавшие условности жанра, к сожалению, сохранены.

РЕЗЮМЕ
Красивый, простой и очень динамичный симулятор города порадует всех, кого пугают более «серьезные» собратья по жанру.











Продолжение следует…

В ближайших планах разработчиков, между тем, дополнение, посвященной римской колонии Britannia (не путать с родиной лорда Бритиша). Среди сценариев – Лондиниум, стена Адриана и Аква Сулис (нынешний Бат). К тому моменту, как вы прочтете эту статью, британский Value Pack будет доступен для скачивания с сайта игры примерно за $4.

1 Вот рыбак идет на работу. Хотите знать об этом парне побольше – нажмите на его хижину и выясните, как зовут его жену и где она работает, и хорошо ли дети учатся в школе (последнее – шутка, конечно).

2 Великолепный закат. Прекрасный отдых для уставшего правителя – полюбоваться видами счастливого города и природы.

3 Величие и покой – вот он, благостный, процветающий город. Сейчас из сената придет задание подготовить 50 переселенцев. Ожидая отправки, эти гады начнут бузить и все испортят.

собственно граждан, занимающихся производством, и рабов, на попечении которых вся здешняя логистика. Рабы движутся точно туда, куда надо доставить груз, и зараз перетаскивают только одну его единицу. Очень удобная разница: игрок может по своей воле ускорять перемещение тяжестей, просто строя дополнительные бараки.

Это же самое разделение труда позволяет создавать за городскими стенами необходимые для добычи ресурсов «рабочие поселки», с минимальной инфраструктурой. Благодаря этому город, окруженный ремесленными слободами, выглядит более естественным и, извините за выражение, историчным.

Кстати, есть еще одна группа здешних обитателей! Поскольку работы есть мужские и женские, в городе возможна безработица исключительно среди женщин, если игрок занимался в основном производством, требующим большой физической силы. Обратная ситуация бывает куда реже.

Главное здание в городе – форум. Истратив определенную сумму, можно поднять его уровень, а это дает доступ к новым постройкам и позволяет единовременно собрать налог – постоянных поборов или зарплаты здесь нет. Зато игрок вправе выбрать богатое семейство, отнять у его все деньги и отправить в изгнание. Как ни странно, но эта своеобразная мера очень напоминает социальные отношения в античности и, в частности, пополнение городского бюджета за счет олигархов.

Военное дело

В лучших традициях жанра, «боевка» здесь простенькая, да и выглядит она неубедительно. Обычно неподалеку от города располагаются одна или несколько варварских деревень. Построив бараки и настругав в них солдатиков, можно пойти на войну. Солдатики бодро порубят варваров на куски, а потом сожгут и деревеньку. Даже в «Цезаре» это выглядело получше: человечки хотя бы строились в «стену щитов». А, например, в «Зевсе» война была вообще великолепной – снарядив пару триер, оставалось лишь грустно смотреть на разрушение любовно выстроенной экономики – все и правда ушли на войну!

К сожалению, тут нет ничего подобного. Не умеющие держать строй легионеры толпой, словно атакующие хоккеисты, мчатся на варваров, которые так же бегут им навстречу… Уааа… (подавленный зевок)

В защиту игры можно сказать вот что: нормально, когда в RTS экономическая модель примитивна… и нормально, когда в градостроительном симуляторе примитивна война. В конце концов, она там не главное, а лишь один из вызовов, требующих своевременного ответа.

Общие впечатления

На самом деле, игра великолепна! Подкупает она двумя чрезвычайно важными вещами: здесь все происходит очень быстро (особенно если включить скорость на полную), а поставленные задачи и исход любого выбора очевидны благодаря четким описаниям квестов и очень удобному управлению. Игрок все время чем-то занят, и каждое его действие имеет большое значение.

Никогда еще симулятор управления Вечным городом не был таким быстрым, понятным и удобным в управлении – как хороший шутер. СИ





Главный приз Opel Corsa



Многочисленные призы от Alpine

Maxi Racing - это виртуальный мир гонок на твоем компьютере!
Хочешь обладать самым крутым гоночным автомобилем? Значит - Maxi Racing для тебя!

В игре у тебя есть возможность купить авто, доработать его по полной и продать дороже, а на вырученные деньги купить новую тачку, ещё круче. Но самое главное: побеждаешь в игре - побеждаешь в реальности! Каждый месяц новые призы! Ты можешь выиграть компоненты Car Audio & Mobile Media от Alpine, страховку РОСНО на свое авто. А в конце года лучший получит реальный автомобиль - Opel Corsa!

MAXI RACING. ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ!
Все подробности игры на сайте www.maxi-racing.ru и www.maxi-tuning.ru

РОСНО в составе Allianz

MAXI tuning

msn.ru msn

1 А мальчик-то растет! Маленькая Беларусь стала чуть побольше. Раза так в полтора-два.

2 Дорогая моя столица, золотая моя Москва. Вот только Кремля не видно – безликие здания какие-то стоят, как и в других городах.

3 И в страшном сне не могло привидеться, что жену мою будут звать Алексеем. А вот поди ж ты...







Перевод не зря получил название «Выборы-2008. Геополитический симулятор» – разработчики стремятся приурочить релиз в разных странах к важным датам в политическом календаре. В России, естественно, такой датой стали выборы президента. Ну а чтобы наши геймеры не заскучали, в локализацию добавили несколько сценариев, вроде неожиданной победы коммунистов.



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC

ЖАНР:
strategy.real-time.modern

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Mindscape

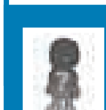
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука»

РАЗРАБОТЧИК:
EverSim

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM

ОНЛАЙН:
www.geo-political-simulator.com



Автор:
Андрей «Morgul» Окушко
morgul@gameland.ru

GEO-POLITICAL SIMULATOR

МЫ ВЫБИРАЕМ, НАС ВЫБИРАЮТ...

Услыхав от Владимира Путина фразу «Все эти восемь лет я пахал, как раб на галерах», многие не нашли ничего лучше, как посмеяться, не задумываясь, что управление государством – тяжкий труд. На высоком посту президента ежедневно приходится принимать судьбоносные решения, нести груз ответственности, помнить, что от тебя зависит благосостояние (а иногда и жизнь) миллионов людей. Не каждый с этим справится, хотя, обсуждая проблемы страны на кухне, за рюмочкой чая, все мнят себя идеальными правителями. Что ж, с выходом Geo-Political Simulator у любой кухарки, рвущейся взять страну в ежовые рукавицы, появилась прекрасная возможность сначала потренироваться «на кошках». Или хотя бы на виртуальных человечках. Студия EverSim постаралась на славу, собирая информацию о разных государствах мира. Став у руля КНДР, вы ощутите народную любовь, сможете принимать даже самые непопулярные решения, и все будут довольны и счастливы. Совсем другое дело Россия – здесь придется взвешивать последствия каждого шага. Ну а руководить западными странами – вообще швах, там проще простого обнулить рейтинг (от которого зависят шансы на переизбрание). И дальше уже как повезет – или повесят, или просто импичмент устроят. Хотя есть и другие способы закончить политическую карьеру. Попробуйте поссориться с армией – узнаете.

В реальности в одиночку тащить на себе огромную (и даже небольшую) страну сложно, не зря ведь придуман кабинет министров. Увы, в игре правительство иначе как сборищем нахлебников на шее народа не назовешь. Пользу приносят лишь министр обороны (и то войсками он управляет посредственно), руководитель администрации (помогающий в подборе членов кабинета) да министр внутренних дел (не самому ж восстания, коли вспыхнут, подавлять). Прочие «ассистенты» всплывают эпизодически, чаще всего с прошением об отставке в руках. Впрочем, подбор министров – лишь малая толика забот руководителя страны. Кроме этого, ему позволено выступать с законодательными инициативами. Чаще всего, правда, еще приходится получать одобрение парламента, который может не понять всей гениальности идеи повысить налоги процентов на 10. Зато уж распределить деньги по статьям бюджета не помешает никто. Хотите – подкиньте спортсменам пару десятков миллионов (глядишь, аукнется победами на Олимпиаде и ростом рейтинга), хотите – вбухайте все в строительство новых АЭС или развитие дорожной сети (тоже поможет подъему популярности). Только вот если после этого деньги в казне закончатся, а внешний долг вырастет – удивляться не надо. А вы думали, «вечнозеленые» из воздуха берутся?
Увы, экономика пока не сбалансирована, не один патч нужен, чтобы все привести в порядок.





4 Сегодня, и только сегодня! На экране монитора АЭС! Большая и безопасная. Хотя тут я загнул – аварии на атомных станциях в игре случаются чаще, чем в жизни.

5 «Крути педали, пока не дали» – так можно перефразировать предложение главы администрации. Только спамить-то зачем, повторяя одно и то же по много раз?

6 С виду – один-единственный джип. Но в нем сидит почти семь тысяч парней в военной форме.

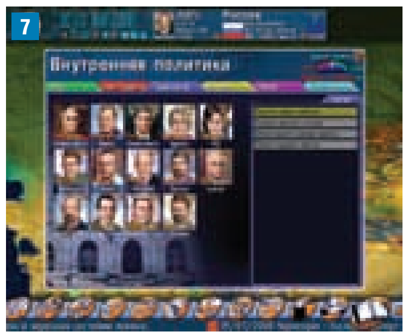
7 Те, кто творит историю: правительство страны. Что интересно, в его состав можно включить даже граждан других государств. Очередной глюк?

8 Цвет иконок столиц крупнейших стран показывает их отношение к вам. Японцы и британцы Россию явно не любят. Зато индийцы – совсем даже наоборот!

9 И чего они все взъелись? В отставку, понимаешь, собрались. Подумаешь, пару атомных бомб в войне с Китаем применил. Велика важность…

СЕКРЕТ!

Выборы – дело важное и ответственное, к ним надо подходить во всеоружии. Знайте: половина голосов принадлежит великим людям страны (политикам, ученым, журналистам и прочим). И хорошие отношения с ними не помешают – пригласите в гости, угостите кофе/шампанским, дайте взятку, в конце концов. А вторая половина голосов – «народная», попробуйте поднять (хотя бы чуть-чуть) перед выборами зарплаты и пенсии, примите пару законов о мизерном снижении налогов, и Россия (Германия, Бразилия – нужное подчеркнуть) ваша!



Базовая версия Geo-Political Simulator грешит множеством ошибок и неточностей. Забавно наблюдать персонажей-женщин с мужскими именами, но гораздо хуже – необоснованное падение рейтинга. Раз в неделю выходит газета, где пронырливые журналисты обязательно черканут статейку-другую про руководителя страны. А народу это не нравится, даже если написано, что жить стало лучше, жить стало веселее. Вот и вертишься, как уж на сковородке, чтобы тебя только не отстранили от власти. Спасает положение лишь патч «весом» в сто с лишним мегабайт, но и он не всесилен: часть ошибок после установки сохранится. Например, административный центр Новосибирской области – Рязань!





С выходом игры у любой кухарки, рвущейся править страной, появилась прекрасная возможность потренироваться «на кошках».

Цифры иногда отображаются неверно: на вид дела идут хорошо, а в действительности через неделю подкрадывается злой импичмент и прихлопывает ни о чем не подозревавшего правителя. Странно работает и ставка рефинансирования, а прогноз экономического роста прыгает туда-сюда с такой скоростью, что не успеваешь за ним уследить (руки начинают чесаться от желания поставить ответственного министра к стенке и…). Но прочие элементы (инфляция, налоговая система, торговля) уже приведены в норму.

Жаль, что когда создатели взялись моделировать боевые действия, они не удосужились хоть немного пораскинуть мозгами. О разнообразии техники, как в сериалах SuperPower или Supreme Ruler, поклонникам Geo-Political Simulator остается лишь мечтать. И, вздыхая, довольствоваться танками, самолетами, вертолетами, пехотой, ракетами да несколькими типами кораблей. По… одной модели каждого вида! Да-да, не думайте, что, заказывая бронетехнику в России, вы получите нечто идеальное и бесподобное. Машины отечественных производителей ничуть не лучше (и не хуже) тех, что сделаны в США или даже Венгрии. Они просто не отличаются ни на йоту по характеристикам.

Из такой одинаковости растут ноги большущей проблемы – война в игре скучна. Берем танки и пехоту, подкрепляем авиацией и ракетами и набрасываемся на соседа послабее. Захватываем столицу, подписываем договор, аннексируем территории, получаем в подарок остатки войск покоренной державы. Чуть больше возни с владельцами ядерного оружия, но и их «завалить» можно. Благо, ООН смотрит на подобные «шалости» сквозь пальцы, потворствуя агрессорам. И не только ООН. Как-то, управляя Беларусью, я завоевал Литву, Латвию и Эстонию, сократив число стран-членов НАТО на три штуки. После чего… увеличил на одну, с первой попытки вступив в Североатлантический альянс! Подобные чудеса случаются на каждом шагу.

Geo-Political Simulator – игра многогранная, но пока «сырая». И сложность освоения (при отсутствии полноценного мануала и подробного обучения) лишь усугубляет ситуацию. Создателям придется трудиться еще немало дней и бессонных ночей, прежде чем их детище станет таким, каким мы его представляли до релиза. Стопроцентно реалистичным симулятором управления страной. СИ

ХОРОШО

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ +
Масса вариантов развития страны, достойная реализация внутренней политики и выборов.

МИНУСЫ –
Слабые военная и международная составляющие, куча ошибок плюс отсутствие толкового обучения и мануала.

РЕЗЮМЕ
Игра сыровата и позволит разве что скоротать время до релиза Supreme Ruler 2020.


ВЕРНИСЬ НА УЛИЦЫ ГОРОДА ГРЕХА
В АБСОЛЮТНО НОВОМ ВЗРЫВНОМ БОЕВИКЕ
И ПОКОНЧИ С ТЕРРОРИЗМОМ РАЗ И НАВСЕГДА
СТАВКА БОЛЬШЕ ЧЕМ ЖИЗНЬ
РЕКЛАМА


Tom Clancy's
RAINBOWSIX
VEGAS2
PC
DVD
RAINBOWSIXGAME.COM
UBISOFT



Интересные подробности

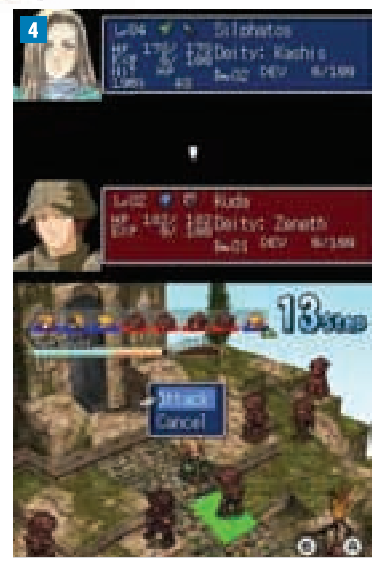
– Студия Arc System Works (создатель Guilty Gear) работала лишь над римейком игры. Оригинал – дело рук MaxFive.
– Игра слегка нелинейна – в некоторых случаях можно выбирать маршрут. Есть и несколько концовок.
– В версии для DS появился, как минимум, один новый персонаж.
– Второго по злобности злодея Hoshigami зовут так же, как и персонажа новой книги Ника Перумова.
– На уровне сложности Easy враги боятся применять против вас магию.
– В марте 2008 года игру, наконец-то, официально завезли в Россию.

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

1 

2 

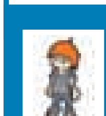
3 

4 

HOSHIGAMI: RUINING BLUE EARTH REMIX

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Nintendo DS
ЖАНР:
role-playing.tactical
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Aksys Games
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК:
Arc System Works
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ОНЛАЙН:
www.arcsystemworks.jp/hg



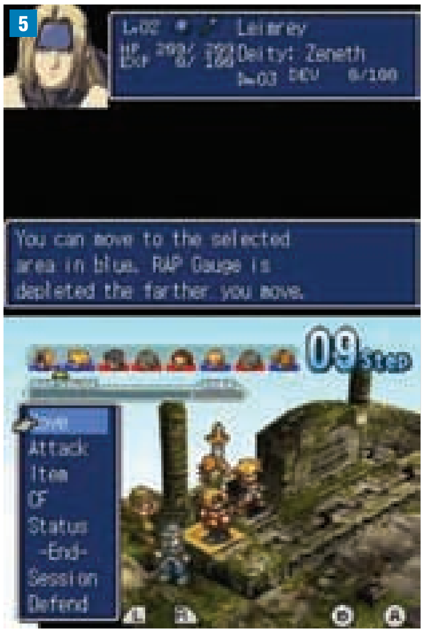
Автор:
Константин Говорун
wren@gameland.ru

ОТЛИЧНЫЙ СПОСОБ БЕССМЫСЛЕННО УБИТЬ ВРЕМЯ, ПЕРЕДВИГАЯ ТУДА-СЮДА ФИГУРКИ ГРОЗНЫХ ВОИНОВ И МАГОВ.

Когда-то давно, фактически в прошлой жизни, я писал рецензию на Hoshigami: Ruining Blue Earth для PS one. У очередной японской RPG средней руки не было шансов – в то время геймеры были перекормлены локализациями куда более солидных игр жанра. «Скучно, однообразно, некрасиво», – вердикт был суров. Прошли годы, и римейк Hoshigami каким-то чудом оказался на DS. Лучше игра не стала, да и конкуренты не проспали успех платформы. Но, как у любой некрасивой девушки есть шанс стать женщиной, так и Hoshigami может в определенных условиях оказаться желанной. Например, для пассажира рейса «Москва-Токио» или поезда «Петербург-Луга».

С сюжетом у Hoshigami формально все очень по-взрослому – политические и религиозные интриги, яркие персонажи, глубокая проработка предыстории событий игры. На деле оказывается, что понравившемуся вам герою отводится три-четыре строчки в одном диалоге, после чего от него остается лишь симпатичный портрет в меню выбора бойцов. В остальном он не будет ничем отличаться от генерирующихся случайным образом воинов и магов. Возникает подозрение, что сценарий писался для классической RPG с кучей NPC, долгими путешествиями из города в город и простынями текста, а продать его удалось лишь под тактическую.

Как я и писал в прошлой жизни, Hoshigami относится к тем играм жанра, где умирают взаправду и навсегда. Это безумно раздражает – представьте себе, что в конце сложной битвы на час случайным выстрелом у вас убивают ведущего специалиста по магии. И все – придется переигрывать, ведь это займет меньше времени, чем найм и тренировка нового бойца. Сражения, как вы догадываетесь, строго пошаговы. Каждому персонажу по очереди (вперемешку вашим и вражеским бойцам) достается право ходить, выражаемое в полоске очков действия. Их можно потратить на перемещение по клеточкам, атаку, применение магии или предметов. Если часть очков останется про запас, то в следующий раз очередь дойдет до героя быстрее. Напротив, овердрафт приводит к тому, что его задвигают глубоко в конец. Менее очевидна магическая система. Дело в том, что очки маны привязаны не к бойцу, а к специальным монетам, в которых-то и скрыты заклинания. Каждый ход запас маны в них пополняется. Хороший маг может экипировать до четырех монет, а опытный геймер без труда прокачает их до состояния «полная емкость – 60 очков, на заклинание расходуется 20, площадь действия – 25 клеток». Но в начале игры, конечно, проще работать по старинке, мечами и топорами. Стоит упомянуть и «сессионные







1 Копье бьет на две клетки сразу. Иногда это удобно.

2 У главного героя есть love interest, которую пару раз нужно спасать.

3 Сюжетных сценок в игре много, но гулять по городу и общаться с NPC нельзя.

4 Как правило, врагов на аренах больше, но они не наваливаются на вас все сразу.

5 Удар врагу в спину отнимает больше HP, чем лобовая атака.

6 Яркие анимешные девочки – то, за что Hoshigami можно если не любить, то терпеть.

7 Скучные окошки статистики будут преследовать вас всю игру.

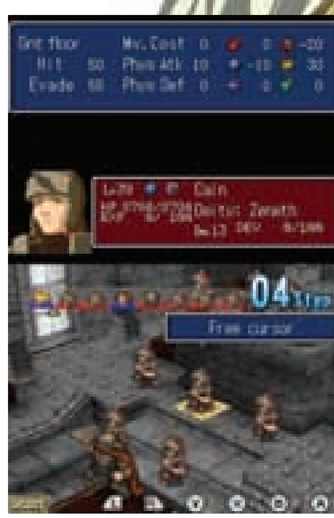
Скучные подробности

Как таковых классов персонажей в игре нет. Из кого угодно можно сделать кого угодно. Зато у каждого есть свое сменное божество – это и определяет базовые характеристики. Их можно подкорректировать экипировкой. Из характеристик следует специализация персонажа – мечник, маг или стрелок. Баланс построен по принципу «мечники побеждают стрелков, стрелки – магов, маги – мечников». «Мечник» с топором может за раз нанести один сильный удар (хорошо, если два), «мечник» с кинжалом – три-четыре слабых, но это не принципиально. Магия традиционно делится на школы: земля-вода-огонь-воздух плюс белая и черная. Опыт начисляется за любые действия – даже за атаку союзника или использование предметов. Начисляется нелинейно – зависит от разницы между уровнями объекта и субъекта. Отсюда следует самый простой способ быстрого набора опыта: персонаж-новобранец по два раза за ход кормит аптечками стоящего рядом прокачанного собрата.









атаки» – это когда вы расставляете по полю цепочку персонажей в режиме ожидания, затем пинаете врага к первому, тот ударом меча перекидывает его ко второму – и так шесть раз. Если все рассчитать точно, даже самый бронированный медведь будет повержен буквально за один ход, да еще и принесет ценные трофеи. Стоит промахнуться – ожидающие незнамо чего герои из непобедимой цепочки сами станут легкой добычей.

Все это должно открывать перед геймером невиданные тактические возможности. Если отвлечься от явной несбалансированности некоторых классов (топоры, бумеранги и моргенштерны бесполезны; ближе к концу игры к ним добавляются не менее бесполезные кинжалы), то можно признать: игровая система работает. В случаях, когда вы по глупости потеряли половину бойцов, всегда можно нанять новых и прокачать их до приемлемого состояния на специальных тренировочных площадках. Уровень сложности теперь настроен лучше, чем в версии для PS one, – прохождение не становится ни легкой прогулкой, ни кошмарным кошмаром. Очень смахивает на работу – и по трудозатратам, и по чувству глубокого удовлетворения от удачно выполненной миссии, только вот зарплату не выдают.

Как известно, в бою легко, если в учении было тяжело. Под последним в Hoshigami понимается прокачка и настройка персонажей и монет. Если с первым все просто – знай покупай оружие да меняй скиллы, то со вторым – не очень. На любую монету можно наносить разные печати (seals), что приводит к любопытным эффектам. Грубо говоря, можно как сильно улучшить характеристики предмета, так и превратить его в бесполезный кусок металла. Игра, конечно, выводит список предполагаемых изменений, но иногда печати ставятся криво, и тогда может произойти что угодно. Отсюда вывод: сорок минут в меню работы с монетами, плюс умелое использование функций save-load, и те самые 60-20-25 у вас в кармане. Занятие сродни выращиванию покемонов, только без золотых чокобо.

Вердикт «скучно, однообразно, некрасиво» ничуть не устарел за прошедшие годы. Но за Hoshigami действительно можно хорошо провести время. Достаточно назвать персонажей в честь любимой, лучшего друга, босса, собаки и соседки с четвертого этажа, как самая скучная боевая сценка обзаводится вторым смыслом. Получается такая своеобразная ролевая игра в ролевой игре. Впрочем, главное – то, что основы основ тактических RPG здесь работают. Поэтому играть можно. Если представить себе, что в мире нет никаких Fire Emblem и Final Fantasy Tactics, то из гадкого утенка Hoshigami тут же превращается пусть в ободранного, но все же лебедя. СИ

ВЕРДИКТ

6.0

ПЛЮСЫ

Классическая боевая механика, приятные персонажи, хороший режим обучения.

МИНУСЫ

Скучный сюжет, однообразные бои, не самый лучший баланс между классами.

РЕЗЮМЕ

Совершенно непримечательная тактическая RPG, но все же вполне съедобная.



Чтобы усилить сходство со школой Хогвартс, переводчики даже поменяли имя директора: из Гаммель Драска (от названия датской травяной настойки – «гаммель данск») он стал Гаммель Дором. Зато местная Гермиона Грейнджер – она же главная героиня, от лица которой нам предстоит принимать вызовы и соучеников, и учителей, – так и осталась Лиллет Блан. Ее стоило бы величать на французский манер – Лилей Блан (lillet blanc – сладкое белое вино родом из Бордо), но локализаторы рассудили иначе.





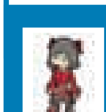
ОТЛИЧНО

GRIMGRIMOIRE

ЛЕВ, КОЛДУНЬЯ И… ФИЛОСОФСКИЙ КАМЕНЬ?!

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2
- **ЖАНР:** strategy.real-time.2D
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Koei
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** Vellod Impex
- **РАЗРАБОТЧИК:** Vanillaware
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОНЛАЙН:** www.nisamerica.com/games/grimgrimoire



Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

Ненавистный туман войны замаскировал вражеский магический круг. Одна ветреная эльфиечка отбилась от патрульного отряда и отважилась исследовать окрестности. Тут-то и выяснилось, что генератор недругов притаился под боком, в двух шагах от моей фабрики по добыче маны. Клацающие зубами демоны повалили пачками – рвать в клочья эльфов-работяг. Как назло, всю подмогу растерзали двумя минутами раньше другие адские посланники в противоположном углу карты. «Понаставить заградительных колонн, вызвать дракона и выжечь это осиное гнездо!» – мстительно подумала я, перезапуская битву.

В этом – вся GrimGrimoire, консольная RTS о том, как ведутся волшебные поединки, если господа-маги не слишком торопятся самолично выйти на линию огня. Драться предстоит в одних и тех же декорациях – на многоэтажном скролящемся уровне в духе тех, что используются в двухмерных платформерах. Дело происходит в академии для подающих надежды колдунов, где демонологию преподают дьяволы, а по коридорам ночами блуждает призрак игривой, но от этого не менее опасной ведьмы. Безразлично относиться друг к другу никто из участников событий GrimGrimoire не в состоянии. Платоническая и не совсем платоническая любовь чередуется с ненавистью или, на худой случай, любопытством. Что творится с чертями при виде ангела из пробирки, лучше даже не вспоминать. Тем не менее, наигранная театральность эмоций рассказу не вредит. Подводит скорей то, что в короткие перепалки сценаристы попытались втиснуть максимум сведений о происходящем. При этом, как заведено во многих японских RPG, половина реплик – многозначительные отрывистые намеки, и упомнить их все, когда в голове – стратегический план очередной битвы, удается разве что при втором прохождении. А время между тем в GrimGrimoire идет довольно своеобразно: Лиллет снова и снова переживает пять дней, которые прошли с момента ее поступления в академию. И каждый раз пытается предотвратить две катастрофы: пробуждение Великого и Ужасного демона и воскрешение бывшего Архимага, не менее гнусного злыдня.

Начинается уровень. Местоположение кристаллов с маной определено: их в течение всего боя будут обирать верные приспешники, поставляя игроку «валюту» для вызова солдат и приобретения новых способностей. Первый же рядовой рыцарь-призрак стоимостью в 75 единиц маны влетит в копеечку: 200 единиц на установку некромантского магического круга (здесь их еще называют рунами) и еще 100 – на прокачку, чтобы открыть опцию вызова рыцарей. Его собратья обойдутся уже в законные 75 у.е. Иногда нужные магические круги

Управление портит впечатление от GrimGrimoire сильней всего – мелкими, досадными недочетами. Например, разрешается выбрать в толпе нужного персонажа, переключаясь между ними стрелками «влево»-«вправо» на D-pad, а затем стрелкой «вверх» выделить заодно и всех прочих бойцов того же типа. Но стоит собратьям вашего воина отойти от него на один пролет лестницы, как их таким образом уже не «подцепить». Кроме того, быстро найти незаметных героев, вроде тех же грималкинов, если они притаились где-то в углу карты, очень сложно. Мгновенного переключения на нужные юниты или отряды юнитов не предусмотрено.



Согласно законам игры, магический «квадрат» сил выглядит так: некромантия сильней чар ада, те, в свою очередь, сильнее алхимии, алхимия хороша против волшебства фэйри, которое одерживает верх над некромантией. Эти же законы действуют в схватках между существами, призванными при помощи определенной магии. Но когда разыгрывается драка, скажем, между солдатами-призраками (некромантский класс) и гомункулами (продукты алхимии), верх скорей одержат гомункулы за счет способности Psychic Storm, которая была бы читерской, если б не сжирала за раз половину линейки MP.

1 Набирать отряд разрешено лишь из существ одного класса. Командовать сводным взводом из феечек и демонов, увы, не выйдет.

2 Очаровашки-суккубы, от которых химере вот-вот достанется на орехи, – не полноправные бойцы, а пушки-колонны.

3 Все сюжетные сценки иллюстрируются лишь портретами персонажей.

4 Передвигаться по карте колонны не могут. Чтобы утыкать ими подходы к своему углу карты, необходимо соблюсти два условия: создать соответствующий магический круг, располагая юнитом, умеющим эти колонны строить.

5 Как перекрыть врагам кислород? Конечно же, уничтожить магический круг, из которого они лезут в этот мир!

6 На двухмерном «платформенном» уровне даже 10 бойцов – уже куча-мала!









уже существуют на поле в начале миссии, но чаще всего их придется создавать. Главная задача – стереть чужие круги-руны и не отдать противникам на поругание свои. Состав вражеских войск в каждой миссии более-менее понятен и, соответственно, заранее известно, кого лучше призывать и насколько стоит налегать на оборону. И тут карты начинает путать коварный «туман войны»! То на подступах к неприятельскому магическому кругу окажутся заградительные колонны, готовые испепелить наступающих, то в тени призывно манящего бесхозного кристалла спрячется пяток-другой недругов. Одни только мощные агрессивные юниты (драконы и химеры) победу не принесут. В некоторых ситуациях выгодней положиться на рядовых бойцов, даже если тем приходится топать к цели по лестницам, а не мчаться к ней по воздуху, преодолевая любые препятствия. Да и такому десанту непременно потребуется «команда поддержки». Она не сравнится с отрядами из Total War – количество существ на поле ограничено пятьюдесятью (сильные бойцы заменяют шесть обыкновенных). Когда изучаешь их способности, глаза начинают разбегаться: коты-грималкины умеют усыплять противников, блобы – закидывать густым «киселем», который остановит даже дракона, единороги – окружать себя невидимым щитом. Кажется – набери отряд из существ всех мастей, и победа уже в кармане. Но нет, поодиночке воины одного типа слабей, чем вместе. Вдобавок, в отряд нельзя объединить больше 8 солдат, а также представителей разных видов. Но с легкостью отслеживать передвижения больше, чем трех команд по скролящейся двухмерной карте, достаточно сложно. Так что заменяет масштабные баталии по-прежнему «шахматная партия» в духе тактических RPG. Вот только фигур стало чуть больше, они порой нарушают строй из-за автопреследования врагов, и выбирать нужных персонажей в куче-мале, что то и дело устраивают бойцы, все же не так удобно, как мышкой (о тяготах управления читайте подробнее во врезке).
Каждая миссия по сути – головоломка. Ключ к ней можно подобрать всего несколькими способами (ресурсы маны ограничены, каждый класс солдат хорош только против определенных противников), но утешает, что какого-то одного-единственного – самого действенного и подходящего для любых условий – не существует. И за это легко прощаешь GrimGrimoire нескладность управления, не слишком масштабные битвы и излишнюю неторопливость некоторых сражений, где в начале приходится мучительно ждать, когда же накопится нужный запас маны. RTS никак не приживутся на консолях, но эксперимент студии Vanillaware выглядит на редкость достойно и увлекает не на шутку – даром, что задействует двухмерную графику. СИ

Рекомендует «СИ»

ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Немало заковыристых миссий (как основных, так и побочных), бои напоминают своеобразные RTS-головоломки, нет единственной выигрышной стратегии, двухмерная графика на редкость приятно выглядит.

МИНУСЫ
Одна-единственная декорация для всех боев (расположение лестниц, впрочем, меняется), огрехи в управлении, перегруженные обрывочными намеками диалоги.

РЕЗЮМЕ
Мини-стратегия в реальном времени: гигантских армий нет и в помине, зато микроменеджмента – хоть отбавляй.







ИНФОРМАЦИЯ
ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 3, Xbox 360
ЖАНР: shooter.first-person.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С» (PC)
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб» (PS3, Xbox 360)
РАЗРАБОТЧИК: Pivotal Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PC, Xbox 360
ОНЛАЙН: www.conflict.com

Автор: Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

CONFLICT: DENIED OPS

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

МЭЙНСТРИМ! КАК МНОГО В ЭТОМ ЗВУКЕ...

Возможность кооперативного прохождения – особенность, которая для многих, включая автора сих строк, является едва ли не важнейшей из причин обратить на игру внимание. От Mortal Kombat: Shaolin Monks и Obscure до The Legend of Zelda: Four Swords Adventures и Gears of War – мало кто сможет поспорить с тем, что эти игры несравненно веселее проходить в компании, нежели в гордом одиночестве. Живое общение, планирование действий, шутки и дружеская перебранка – все это оживляет игровой процесс, насыщает его, делает еще более захватывающим. Причем настолько, что зачастую можно даже слабой игре простить многие недочеты уже за то, что ее позволено проходить бок о бок с товарищем. Как в случае с «Conflict: Секретные операции» (под таким заголовком вышла локализованная PC-версия).

О нашей поездке в Бат к Pivotal Games мы рассказывали в третьем номере за этот год – и все сказанное тогда о Conflict: Denied Ops остается в силе. Более того, мы желаем подчеркнуть, что разработчикам действительно удалось сделать из Conflict мэйнстримовый, доступный всем и каждому FPS – такой, коими ныне кишит рынок. И в окружении куда более крепких конкурентов новая игра сериала, начисто лишенная изюминки, чувствует себя дюже неловко.

Тут надо перед вами извиниться за задержку обзора, а Eidos – отдать должное: они очень своевременно выпустили игру. За несколько недель до Army of Two, на пике ожидания, да еще и на безрыбье – в феврале, когда рождественская шумиха уже утихла, а весенняя череда релизов лишь маячила на горизонте. Опоздай «Секретные операции» на месяц – и продажи ее могли бы оказаться куда ниже. Потому что при колоссальной схожести с творением Electronic Arts Conflict проигрывает ему абсолютно во всем.

Два бравых американских агента против диктаторов и террористов. О сюжете больше – ни слова, и так уже тошно. Диалоги Салема и Риоса интеллектуальными изысками не блистали, но разговоры Грейвза и Лэнга – пошлятина еще та. Графику вы можете оценить по скриншотам; комплиментов в ее адрес вы от нас не услышите. У каждого оперативника – лишь один вид оружия (не считая пистолета в запасе). Да, потом открываются подствольники, но поначалу Грейвзу с его снайперской винтовкой будет весьма неуютно в закрытых помещениях.

Играть в одиночку попросту скучно, да еще и сложно. AI-напарник, конечно, постарается отбиваться от врагов по мере своих возможностей, но с живым человеком никогда не сравнится. Одно хорошо – все приказы ему отдаются одной кнопкой, запутаться не получится.

Хотя стоп, нет. Получится. Потому что на PC, например, по умолчанию команды соратнику отдаются правой кнопкой мыши. Той





Онлайн-фиаско

Пройдя «Секретные операции» на Xbox 360, мы не могли не оставить без внимания и PC-версию игры. Благо кампания была уже одолена, внимание мы обратили на многопользовательские режимы. Интерес вскоре сменился недоумением – уже в середине апреля, через какие-то полтора месяца после выхода игры, во всем Интернете не нашлось ни одного человека, готового сыграть в «Секретные операции» днем. Ближе к вечеру, впрочем, набрался-таки десяток энтузиастов, щелкающих друг друга на фраги в «бою насмерть» (прочие режимы были по-прежнему забыты). Проведя в их компании некоторое время, мы вынуждены констатировать, что мультиплеер в Conflict не только скучен, но еще и крайне несбалансирован. Причем совсем не там, где мы предполагали – пулемет Лэнга совершенно не спасает его, а невозможность прыгать делает снайперские хедшоты Грейвза обычным явлением. При этом Грейвз может еще и минировать узкие проходы к своим укрытиям, а ракетница Лэнга, бывшая его верной соратницей в кампании, тут ему изменила. В довершение всего PC-версия отказалась поддерживать разрешения выше 1680x1050. Одно расстройство.



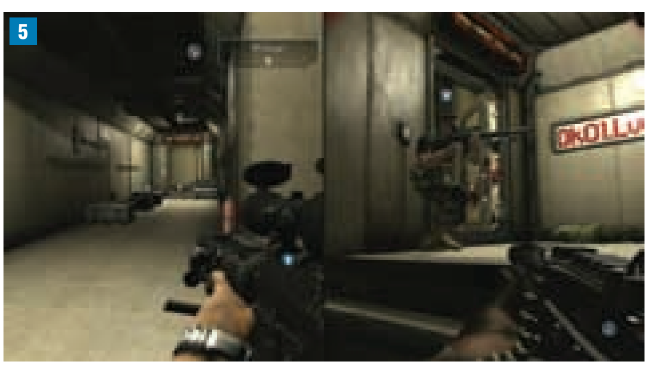
1 Присутствие товарища – залог удовольствия от прохождения. К сожалению, PC-версия поддерживает совместную игру только по сети, и по-братски поделить экран пополам смогут лишь консольщики.

2 Легкий пулемет Лэнга может выпустить аж две сотни пуль кряду – хватит, чтобы отразить практически любую атаку. Перезарядки, однако, у него мучительно долгие.

3 Найти в таких декорациях современный ноутбук со сверхсекретной информацией – смешно, ей-богу.

4 Пеньки очень кстати – с холмов по обеим сторонам долины беспрестанно лезут враги.

5 Появляющемуся ближе к середине игры подствольнику Грейвза мощи не занимать. Если Лэнг случайно окажется на линии огня, знакомство с калибром 12 мм он может и не пережить.





Врагов предостаточно, патроны бесконечны – знай пали в свое удовольствие.

самой, что обычно отвечала за использование дополнительных возможностей оружия или, на худой конец, за прыжок. Прыгать, собственно, и вовсе нельзя – любители FPS со стажем могут почувствовать себя не в своей тарелке.

Со временем, конечно, к этому можно привыкнуть – приучить себя к мысли, что герой – несокрушимый танк, которому не пристало скакать как кролику. Но игра очень уж часто разубеждает в этом. Да, враги валятся с одного удара прикладом – но обычно и бравым оперативникам достаточно того же. А оттащить раненого партнера в укрытие, как в Army of Two, тут нельзя – поэтому, чтобы вылечить товарища, обычно приходится в темпе вальса убивать всех врагов в округе. Одному.

«Секретные операции» нельзя назвать легкой; многие уровни принесут достаточно хлопот, чтобы запомниться надолго. Например, финал одной из миссий в середине игры. Там Грейвзу и Лэнгу нужно добрые десять минут держать оборону в маленьком домике, разваливающемся под шквальным огнем супостатов. Взрывов и разрушений в «Секретных операциях» предостаточно – взрывающиеся бочки и канистры заботливо расставлены по всем уровням. Врагов полным-полно, патроны бесконечны – знай пали в свое удовольствие. Да, конечно, многие миссии можно начинать «тихо», не позволяя врагам поднять тревогу. Только делать это стоит разве что из спортивного интереса. Да и игрок, отвечающий за Лэнга, будет недоволен.

Повод изощряться при прохождении дают «достижения», разнообразие которых мы по достоинству оценили. Спасти заложников, убить десяток врагов гранатами, пройти кампанию без единой загрузки сохранения, остаться незамеченными на протяжении всей миссии… И, как и было обещано, очень много достижений – в мультиплеере, в который играть далеко не так интересно (см. врезку).

Фанаты сериала Conflict от «Секретных операций» отреклись. Она вообще изначально именовалась Crossfire – прикрутить к готовящемуся проекту именитый бренд было не самой лучшей идеей Eidos. Мы, однако, не можем однозначно осудить их стремление вырваться в мэйнстрим. Ведь, как ни крути, «Секретные операции», потеряв глубину предыдущих частей, получилась доступнее, энергичнее, насыщеннее их. А это не так уж и плохо. СИ

ВЕРДИКТ 6.0

ПЛЮСЫ
Доступность в освоении и достаточно высокая сложность. Наличие кооперативного режима.

МИНУСЫ
Посредственная реализация, кажется, абсолютно всех аспектов игры. В случае с мультиплеером же – бескомпромиссный «неуд».

РЕЗЮМЕ
Десять часов весьма увлекательного кооперативного отстрела штампованных противников. Не более.



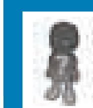


Аббревиатуру СМЕРШ открыл послевоенному поколению известный писатель В. Богомолов. Его детективно-психологический роман о буднях контрразведки «Момент истины (В августе сорок четвертого…)» покорил читателей удивительной лирической напряженностью повествования, тогда даже вошли в моду словечки из профессионального жаргона разведчиков. Причем некоторыми из них (например, выражением «не факт») мы до сих пор пользуемся. Потому вовсе не случайно, что авторы игры вспомнили о романе, ведь для старшего поколения СМЕРШ – это прежде всего «Момент истины».




ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** action-adventure.historic
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Haggard Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 2.2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
- **ОНЛАЙН:** games.1c.ru/smersh_mi



Автор:
Степан Чечулин
stepan@gameland.ru



1 Даже переодевшись в офицерскую форму, не стоит злоупотреблять рукоприкладством.



2 Чтобы захватить вражеского летчика, надо просто двинуть ему по голове.

ХОРОШО

СМЕРТЬ ШПИОНАМ: МОМЕНТ ИСТИНЫ

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ
Отличная атмосфера, разнообразные способы выполнения заданий, увлекательный геймплей.

МИНУСЫ
Часто встречаются баги, автомобили практически не нужны.

РЕЗЮМЕ
Очень приятная отечественная игра о работе диверсанта в тылу врага.

ДОПОЛНЕНИЕ К ОТВЕТУ!

Студии Haggard Games определенно есть чем гордиться. Ведь именно оттуда, из Ростова-на-Дону, прозвучал наш ответ лысому киллеру по кличке Хитман (и его не менее лысому другу по фамилии Фишер). Прошлогодний боевик про диверсантов «Смерть шпионам» был не лишен недостатков, однако авторам удалось создать правильную «шпионскую» атмосферу. Играя за советского агента Семена Строгова, мы захватывали фашистских командиров, устраивали диверсии на аэродромах, уничтожали железнодорожные мосты, похищали ценные документы. И все это было обставлено в лучших традициях жанра. Наш герой орудовал пистолетом с глушителем, кидал во врагов ножи и изредка вступал в перестрелки. Немного подкачал разве что дизайн миссий – очень уж просто и, если хотите, кондово выполнялись задания. Учтя эти недостатки, Haggard Games на славу потрудилась над продолжением и выдала улучшенную версию игры.
Хотя миссий всего семь, разнообразие ситуаций и насыщенность каждого задания приятно удивляет. Уже при выполнении первого поручения, когда нужно обеспечить высадку советского десанта на территорию аэродрома, глаза разбегаются от возможностей. Главное отличие от оригинала – теперь не получится пройти миссию напролом. На звук автоматной очереди тут же сбегается половина гарнизона, и герой быстро отправляется на тот свет.
Чтобы боевой путь разведчика позорно не закончился где-нибудь под забором немецкой базы, следует быть очень аккуратным. Бесшумно избавляться от врагов, не забывать прятать тела и, разумеется, при первой возможности переодеваться в униформу вермахта. Хотя и тут все непросто. Так, расхаживая в форме рядового, не надейтесь проникнуть в кабинеты высокого начальства – туда пускают только офицеров, а значит, придется найти соответствующее обмундирование. Но и в щегольском мундире штурмбанфюрера не стоит разгуливать возле зенитной батареи, которую вы собираетесь взорвать. Охрана, заметив праздношатающегося начальника, сразу заподозрит неладное и поднимет тревогу.
Закрыв «путь Рэмбо», разработчики в качестве компенсации предложили десятки разных способов выполнить задания. Чтобы пробраться в радиорубку и там устроить диверсию, достаточно перекрыть газовый вентиль у бочки, стоящей во дворе. Пока охрана устранит неисправность, вы тихо проберетесь к цели. Опять же, чтобы убрать вражеского офицера, совсем не обязательно битый час за ним красться в поисках уголка потемнее – проще, например, подмешать яд в бокал с вином, который и станет для него последним.
«Смерть шпионам: Момент истины» – это еще один шаг наших разработчиков в верном направлении, подтверждающий, что они, если захотят, вполне могут делать игры западного уровня. СИ

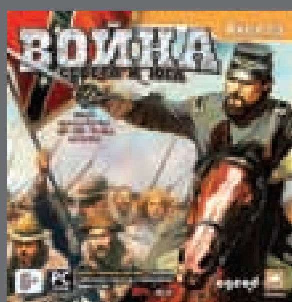

icq TV
gameland
представляют
Поиск
Музыка
Игроклипы
Тачки
SAMSUNG

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

AGEOD'S AMERICAN CIVIL WAR: ВОЙНА СЕВЕРА И ЮГА

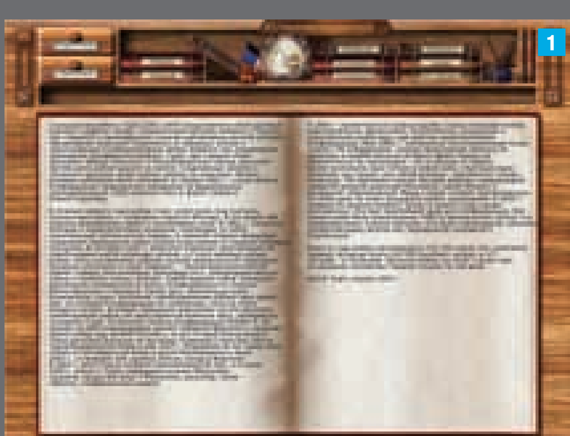
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
AGEod's American Civil War: 1861-1865 – The Blue and the Gray
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
strategy.turn-based.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
AGEod
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
AGEod
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.2 ГГц, 1024 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН:
ru.akella.com/Game.aspx?id=1855

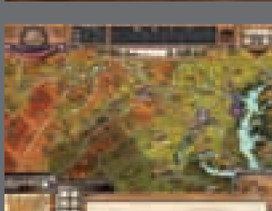


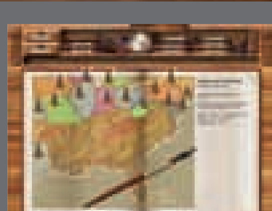
AGEod на пару с Филлипом Тибо, бывшим сотрудником Paradox, придумавшим Europa Universalis, продолжают радовать любителей глобальных стратегий. Их прошлые работы, Birth of America и недавняя Napoleon's Campaigns (см. обзор в «СИ» #257) были тепло встречены и геймерами, и прессой. «Война Севера и Юга» очень похожа на своих предшественниц. Минимум изменений в геймплее, интерфейс, известный по другим проектам AGEod, и новое поле битвы – Америка. Авторы уделили особое внимание событиям Гражданской войны 1861-1865 гг. так что игру можно рекомендовать в качестве интерактивной энциклопедии, повествующей о самой кровопролитной войне в истории США.
Перед локализаторами стояла непростая задача: тексты на английском, по стилю напоминающие учебник истории, множество дат, названий американских городов, имен политических деятелей требовалось перевести в весьма сжатые сроки. Но «Акелла» справилась. Все прекрасно, за исключением разве что мелкого шрифта в таблицах.

РЕЗЮМЕ

За неимением конкурентов «Война Севера и Юга» – лучшая глобальная стратегия о гражданской войне в США.

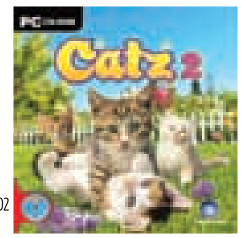






CATZ 2

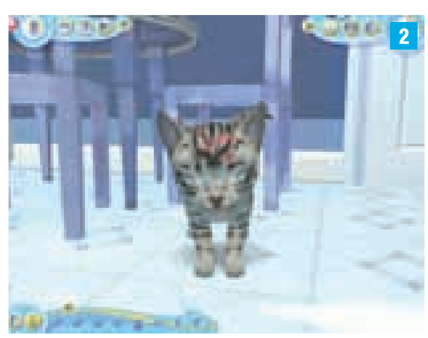
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Petz: Catz 2
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
special.virtual_life
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:
Ubisoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 800 МГц, 256 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН:
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=402

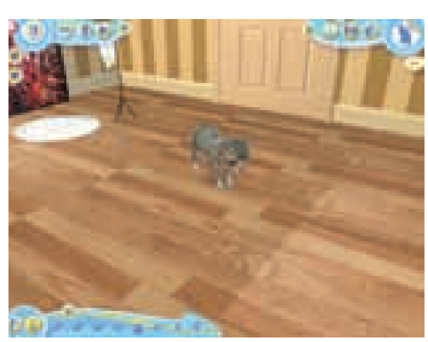


Catz 2 – эдакая вариация Nintendogs, где необходимо кормить и лелеять котят, а не щенков (хотя на самом деле сериал Petz старше своего японского «кузена»). Игра начинается с создания питомца. Всего представлено семь пород: от персидских и сиамских до бенгальских и мейн-кунов, можно выбрать цвет шерсти и назвать котенка (разрешается использовать как латинские, так и русские буквы). Суть игры проста: у котенка есть желания, которые нужно выполнять, дабы он всегда был счастлив. То ему хочется покушать, то подышать свежим воздухом в парке, то поплескаться в ванне. Желаний не так много, и выполнить их вполне реально за час, поэтому, покормив котика один раз раз, приготовьтесь к тому, что холодильник придется открывать каждые полчаса. На досуге с питомцем позволено поиграть (старый арсенал забав плюс две новинки – салки и прятки). Но свободное время лучше потратить с умом, а именно – обучить любимца новым приемчикам. В распоряжении игрока команды «вертись», «ложись», «танцуй», «лапу» и многие другие.

РЕЗЮМЕ

Временами увлекательный, но в целом жутко однообразный тренажер для будущих котовладельцев.





DOGZ 2

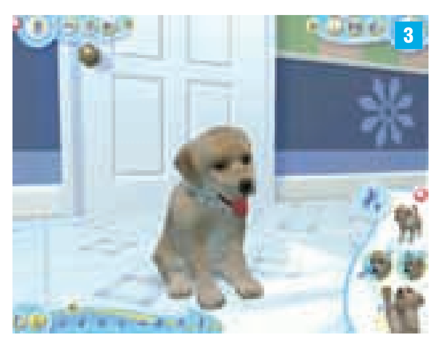
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Petz: Dogz 2
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
special.virtual_life
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:
Ubisoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 800 МГц, 256 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН:
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=403

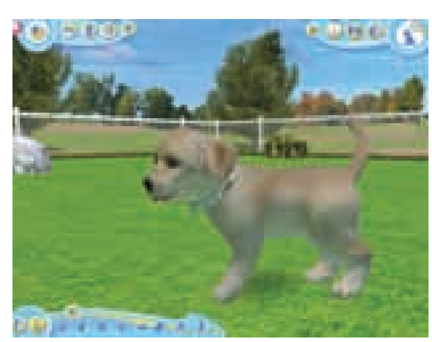


Как несложно догадаться, Dogz 2 – это Catz 2, но со щенками вместо котят. На этом, к сожалению, отличия заканчиваются. Нам предлагают знакомый набор игр (салки, прятки, мячик), да и щенки требуют почти того же, чего и котята; разработчики даже не удосужились поменять цвет фона в главном меню. По устоявшейся традиции, нелегкая работа воспитателя начинается с выбора одной из семи пород: здесь есть и лабрадор-ретривер, и колли, и боксер, и бигль. Далее следует подобрать цвета шерсти, ошейник (завезли всего три штуки), ввести имя, после чего извольте ухаживать за питомцем. Кормить его, поить, выгуливать, купать, обучать командам. В общем, радовать любимца каждый день. Успехи и достижения отмечаются в дневнике и премируются подарками – одеждой, например. Шапочки, свитера и шарфы щенки с удовольствием носят. Раз Catz 2 и Dogz 2 почти идентичны в плане геймплея, то нет ничего удивительного в том, что и локализации похожи. Грамотный перевод текстов, одинаковые шрифты, и озвучены обе игры одним и тем же актером (не считая кошек и собак).

РЕЗЮМЕ

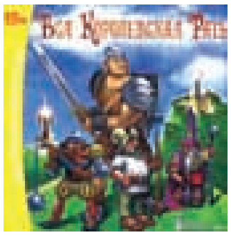
Кровный брат игры Catz 2, выращенный с ней в одной пробирке. Слабый конкурент Nintendogs.





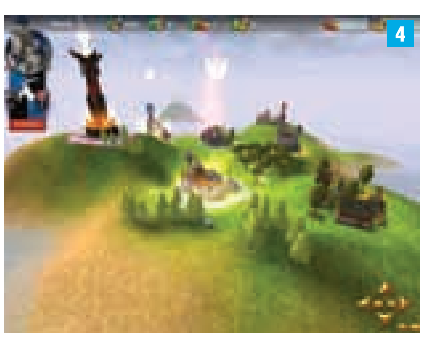
ВСЯ КОРОЛЕВСКАЯ РАТЬ

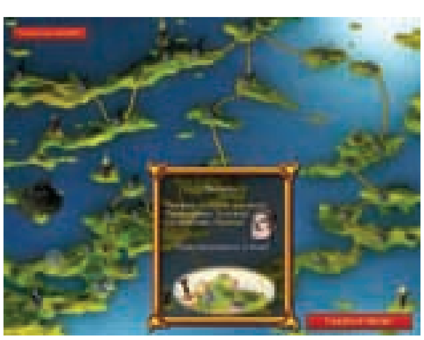
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: KingMania
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.real-time
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: 300AD
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: 300AD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.2 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: games.1c.ru/kingmania



Скучали короли, днями напролет мечтая завладеть чужими землями. Зачем они им сдались? Да ни за чем, но надо же чем-то заняться. А соревнование на скорость по захвату вражеских территорий лучшее лекарство от скуки! За полдня пройти 30 уровней, заполучив столько же островов, – и мечта сбылась! Главная проблема «Всей королевской рати» в том, что здесь развернуться негде. Поля сражений напоминают маленькие невспаханные огородики, на которых чудом уместились три нейтральных домика и две башни. События развиваются стремительно: едва собрал небольшой отряд (к слову, в игре два вида войск: обычные крестьяне и солдаты), как битва уже подошла к концу. Строительство сооружений и магия (на врагов насылаем драконов, метеоры и огненные шары) бесполезны, ведь выигрышная тактика не дает сбоев. А секрет успеха прост: нужно собрать войско и отправить его захватывать чужие земли. Замешкаетесь, и тогда противник первым пойдет в атаку. Благодаря локализации, в меню «Правила игры» вы можете прочесть об остальных пяти типах тактики.

РЕЗЮМЕ
Простенькая, но затягивающая игра. Уставшие от хардкорных тактических стратегий – вам сюда.





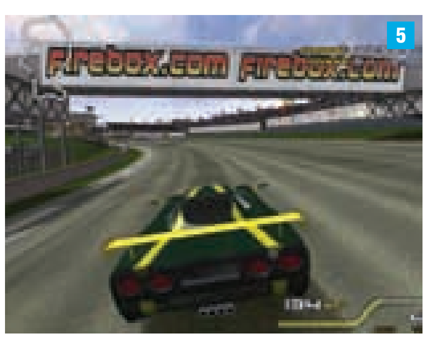
GT-R 400

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: GT-R 400
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: racing.GT
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Midas Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: Kuju
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.6 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=gtr400



В Midas Interactive любят издавать гонки «на вечерок». Не хардкорные симуляторы вроде RACE 07: Official WTCC Game, а простенькие гоночки без малейшего намека на реалистичность. GT-R 400 – не исключение, и, как следует из названия, посвящена она автомобилям класса Gran Turismo. В игре свыше дюжины лицензированных трасс. Режимов поменьше: одиночный заезд и гонка на время уступают по популярности чемпионату, поделенному на шесть классов. Выбор огромен: от несложных любительских турниров до соревнований с участием настоящих профи. В начале карьеры вам разрешают порулить «Мослером VI» и «Мослером V2», а по мере прохождения станут доступны 20 новых болидов. Но не торопитесь радоваться – технические характеристики у автомобилей идентичны, поэтому различать их получается лишь по названиям. Что же до многопользовательского режима, то он представляет собой кольцевой трек с возможностью участия до двух пользователей. К локализации не придраться: названия болидов переведены верно, шрифты приятны глазу.

РЕЗЮМЕ
Минимум реализма, максимум аркады. Забава на вечерок с богатым ассортиментом трасс.





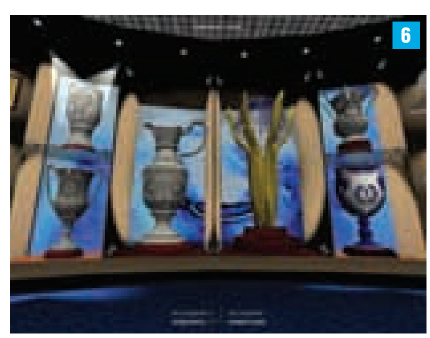
ЗОЛОТОЙ ВЕК АВТОГОНОК

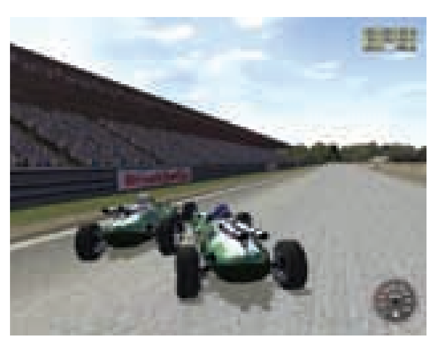
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Golden Age of Racing
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: racing.arcade
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Midas Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: Brain in a Jar
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.6 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=racegoldenage



Несколько десятилетий назад на соревнованиях Формулы-1 гонщики предпочитали заднемоторные болиды. О технике безопасности тогда мало кто вспоминал, поэтому заезды напоминали состязание смертников. Чуть что не так – и болид отправлялся в полет, выделывая в воздухе завораживающие пируэты. «Золотой век автогонок» предлагает без риска для жизни прокатиться на старинных автомобилях. Игровые режимы хорошо знакомы по GT-R 400: одиночный заезд, гонка на время и чемпионат. Трасс совсем мало, и красотами они не блещут. Кажется, даже на PlayStation 2 «Золотой век автогонок» выглядит на порядок лучше – телевизор все-таки скрадывает огрехи оформления. Главный прокол – в местном автопарке всего пять машин. Как это заведено у Midas Interactive, они не отличаются техническими характеристиками, а модель повреждений примитивна. Спасает то, что болиды похожи на реальные прототипы 50-60-х годов прошлого века. Локализация вышла неплохой. Переведены все печатные тексты, но названия автомобилей остались на английском.

РЕЗЮМЕ
Шанс вернуться в золотой век Формулы-1 и посидеть за рулем заднемоторного болида. Но найдутся ли желающие?





Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Гражданская война в США (1861-1865 гг.) завершилась...
1. победой Союза
2. победой Конфедерации
3. ничьей

2. Первый чемпионат мира Формулы-1 прошел...
1. в 1960 году
2. в 1950 году
3. в 1940 году

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес: 119021, г. Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, «Гейм Лэнд», «Страна Игр» до 21 июня. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 10/2008» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ИТОГИ

Победитель конкурса в номере 07(255)

Илья Кулагин
(г. Москва)

Правильные ответы:
– (1) Amerzone;
– (1) Стив Парселл.

1 «Война Севера и Юга» – бесценный кладезь информации для тех, кому интересна Гражданская война в США.

2 Достаточно погладить питомца, и он весь день будет счастливым.

3 Учим щенка вставать на задние лапы.

4 Крестьяне штурмуют вражескую деревеньку. Забавно, но совсем скоро они ее захватят.

5 Чемпионат стартует на стадионе, затем гонщики переберутся на природу.

6 Гордость любого профессионального гонщика – его трофеи.

РЕКС И ЕГО ДРУЗЬЯ: ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ТРЕТЬЕМ ИЗМЕРЕНИИ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Reksio and Kretes – Mystery of The Third Dimension
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
special.puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Aidem Media
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Руссобит-М»/GFI
РАЗРАБОТЧИК:
Aidem Media
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН:
www.russobit-m.ru/catalogue/item/reksio_and_kretes-mystery_of_the_third_dimension



Несколько лет назад по отечественному телевидению показывали польский мультсериал «Приключения Рекса». С тех пор популярность мультика резко упала как в нашей стране, так и за рубежом. Однако компания Aidem Media продолжает создавать игры с участием нестареющего песика. По части геймплея «Рекс и его друзья: приключения в Третьем Измерении» напоминает культовую The Lost Vikings, где трое викингов вместе преодолевали препятствия. В нашем случае – Рекс, Крит (крот, да не тот) и Петушок попадают в Третье Измерение и пытаются оттуда выбраться. Каждый персонаж обладает уникальными способностями. Крит катается на лифтах и блокирует потоки частиц, Петушок летает на небольшие расстояния и таскает тяжелые предметы, а Рекс лазает по лестницам и лает на врагов. Текстов в игре нет. Вообще. Вместо субтитров и подсказок, своевременно всплывающих на экране, используется закадровый голос актера, который дает советы, как решить ту или иную задачку. Поначалу это немного необычно, но потом привыкаешь.

РЕЗЮМЕ
Привет из детства. Герои польских мультиков возвращаются на экраны с тайной Третьего Измерения.

ТВОЯ ВОЙНА

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Time of War
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
shooter.third-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Oniric Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Oniric Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН:
games.1c.ru/time_of_war



В игровой индустрии научно-фантастические сюжеты нынче в моде. Но, как правило, сценарии данного жанра пестрят набившими оскомину штампами: нано-вирусы, террористические группировки, сверхсекретные организации... Сюжет игры «Твоя война», кажется, создан из сотен клише. Недалекое будущее. Мегакорпорация «Сикскор» объявила войну миру. Завладев энергией, оружием и пищей, злые боссы намерены уничтожить человечество. Но главы Мирового Альянса не собираются капитулировать и поручают агенту Шону Хармору покончить с «Сикскором». Главный герой, вооружившись до зубов, отправился в родной город истреблять вражеских агентов, подрывать бочки с горючим и искать аптечки в подворотнях. Изредка он заглядывает в секретные бункеры, и тогда «Твоя война» начинает дословно цитировать Crimsonland и Shadowgrounds, только вместо голодных чудищ здесь разъяренные солдаты с автоматами. В локализации переводчикам особенно удались комиксы, что показывают между миссиями. И шрифт красивый подобрали, и читать их приятно.

РЕЗЮМЕ
В полку научно-фантастических шутеров прибыло. Непобедимые агенты против мирового зла? Ставим на агентов!

G.B.R: ГРУППА БЫСТРОГО РЕАГИРОВАНИЯ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
G.B.R: The Fast Response Group
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
shooter.third-person.tactical.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Openoko
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
Openoko
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН:
ru.akella.com/Game.aspx?id=1973



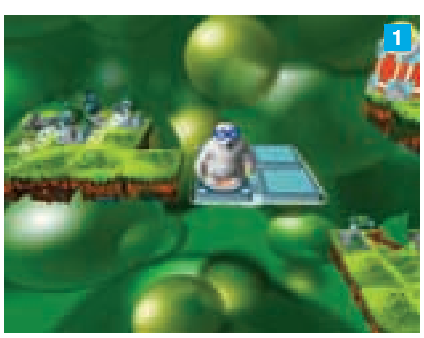
Перед нами тактический шутер, рассказывающий об похождениях очередных борцов с мировым терроризмом. На этот раз вернуть спокойствие гражданам всего мира доверено Группе Быстрого Реагирования – элитному подразделению, в состав которого вошли лучшие агенты спецслужб всего мира с подозрительно знакомыми фамилиями: Гуров, Петров и Сидоров. Действие происходит на территории Восточной Европы, в частности, в России. На протяжении двенадцати миссий перед нами стоит одна цель: колеса по «жарким точкам», уничтожать экстремистов. За физику отвечает технология от AGEIA. В разгар перестрелок она показывает себя с лучшей стороны: гранаты разрываются, машины взлетают в воздух, маленькие домики рушатся. Красота! Интерфейс на экране не переведен, а с озвучкой видеороликов приключилась непонятная история. Создается ощущение, будто за кадром вещает не человек, а родной брат GLaDOS из Portal – настолько у актера неестественный тембр голоса. Хм, а у искусственных интеллектов бывают братья?

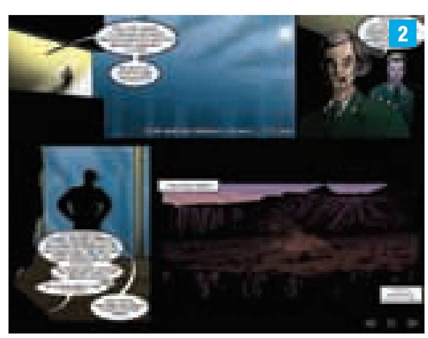
РЕЗЮМЕ
После «Группы быстрого реагирования» задумываешься, будут ли русские в новом проекте Openoko – Inquisitor: The Samael's Book.

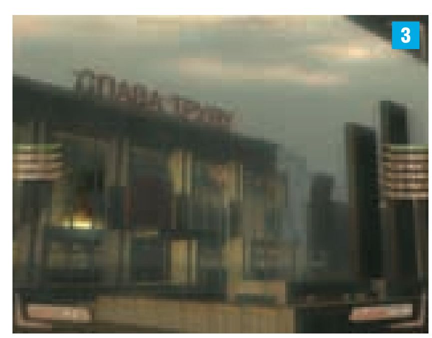
1 В роли гида для слепого крота выступает актер, читающий текст за кадром.

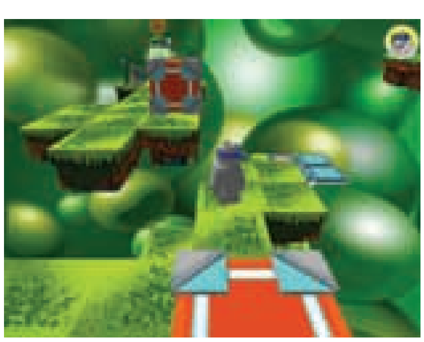
2 Для подачи сюжетной информации вместо видеороликов используются комиксы.

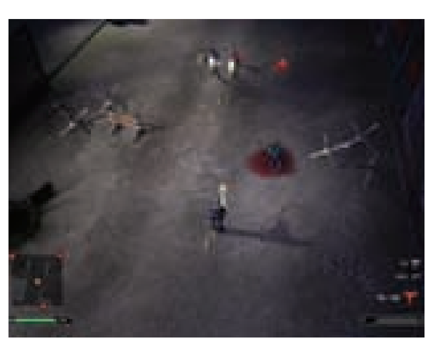
3 Редкое явление: написано без ошибок… если не считать «игреки» вместо «у».

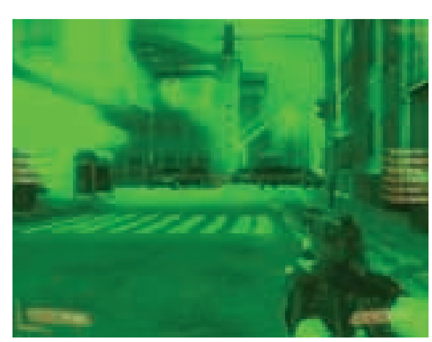

1


2


3



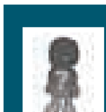





ENGINE
start
MAXI tuning
RUSSIAN EDITION
www.maxi-tuning.ru
Если при нажатии
на кнопку двигатель
не завелся – срочно
купите журнал MAXI tuning
В продаже
с 7 мая
ТУРБОЖЕЛТУХА
Турбо-Ока против Corsa OPC

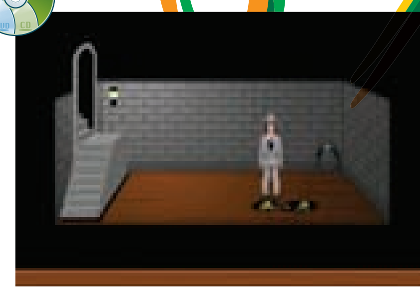


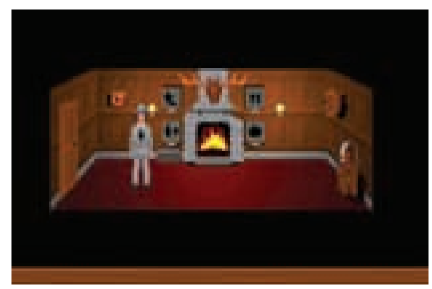
ТОЖЕ ИГРЫ: FREEWARE. БЕСПЛАТНЫЕ КВЕСТЫ


Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

С началом нового века классические квесты оказались на обочине игровой индустрии. Ключевое слово здесь не «на обочине», как могло бы показаться с первого взгляда, а именно «индустрии», так как за ее пределами они чувствуют себя просто прекрасно – количество бесплатных квестов, созданных талантливыми (не говоря уж о неталантливых) самоучками превысило за последние несколько лет все разумные пределы. Пусть многие из этих приключений и отличаются неказистой графикой, но части загадок или сюжета они иногда оставляют далеко позади платные продукты. К тому же, отсутствие дедлайнов или боязни оказаться без сторонней финансовой поддержки позволяет реализовывать идеи, шанс появления которых в платных играх был бы минимален. Так что несколько раз подумайте, прежде чем перелистывать страницу, если вас не впечатлила внешняя сторона этих маленьких шедевров – рискуете пропустить много интересного.

Мы практически не затрагивали эту тему ранее, так что в этот раз решили написать про игры не только 2007 года, но и предыдущих лет – вплоть до 2003 включительно, когда к ним как раз и появился повышенный интерес. К слову, он не спадает и поныне, вот только на страницах журналов упоминания об этих народных забавах» редки. Разумеется, мы решили исправить эту ситуацию.





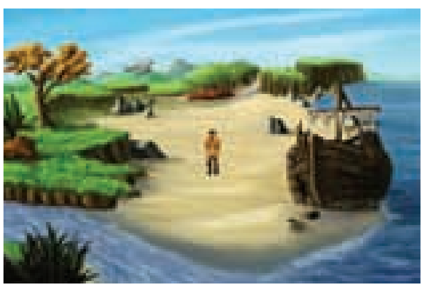


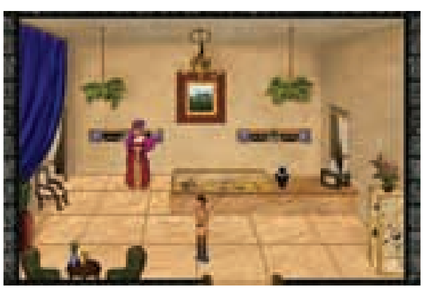
5 Days a Stranger

Разработчик: Бен «Yahtzee» Croshaw
Онлайн: fullyramblomatic.com/games.htm

Бен «Yahtzee» Крошоу известен игровому интернет-сообществу как автор беспощадных видеообзоров серии Zero Punctuation. Однако Бен – мастер не только клеймить чужие игры, но и создавать собственные. Первым его популярным проектом стала 5 Days a Stranger – весьма занятная история про Трильби, «вора-джентльмена», неожиданно ставшего пленником особняка-ловушки в компании незнакомцев, не все из которых были, гм, материальны. Фирменный юмор Крошоу, увлекательный сюжет и масса необычных загадок гарантируют, что вы приятно проведете те недолгие часы, что длится игра. И пока разрабатывается трехмерный римейк на движке Half-Life 2 (да!), после прохождения 5 Days a Stranger мы рекомендуем обратить внимание на три официальных сиквела: Trilby's Notes, 7 Days a Skeptic и 6 Days a Sacrifice. Хотя они (кроме Trilby's Notes) повествуют о совершенно других персонажах, и действие происходит в абсолютно другие временные периоды, все игры связаны между собой. А вот что именно их объединяет, узнаете сами.



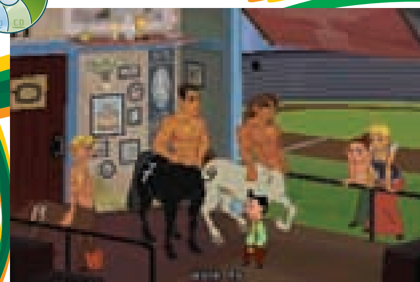




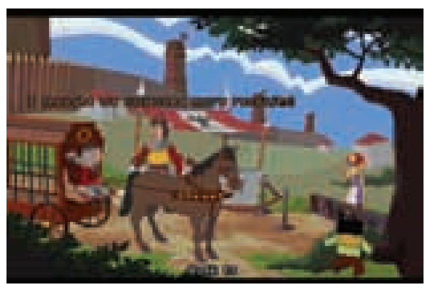
A Tale of Two Kingdoms

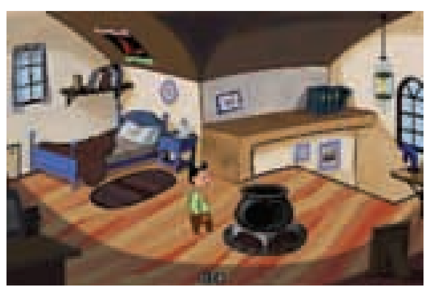
Разработчик: Solar Crescent Studios
Онлайн: crystalshard.net/atotk.php

Если вы из тех, кто все еще мечтает об очередной части King's Quest, то эта игра для вас, ведь корпели над ней настоящие фанаты творений Sierra. Кроме шуток: A Tale of Two Kingdoms вполне достойна стоять в одном ряду с официальными играми «королевского» сериала. История о переживающей не лучшие времена стране Theylinn и ее потенциальном спасителе (в роли которого, разумеется, выступает игрок) позволит окунуться в мир забытых сказок. Загадки здесь также в духе тех самых историй – занятные и незамысловатые одновременно. Огромный мир игры кипит жизнью, а возможность нелинейного прохождения и пять разных концовок добавляют вожделенных «часов геймплея». И не забудьте, что в названии упомянуто два королевства – одно, понятно, Theylinn, а найти второе вам предстоит по ходу дела.





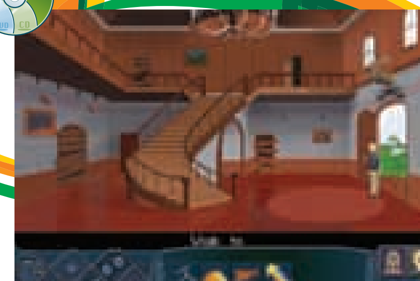


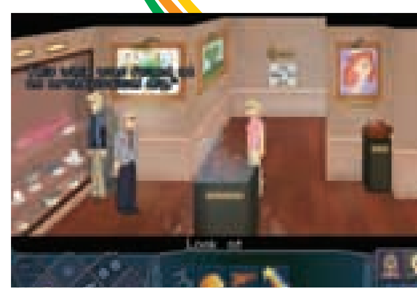


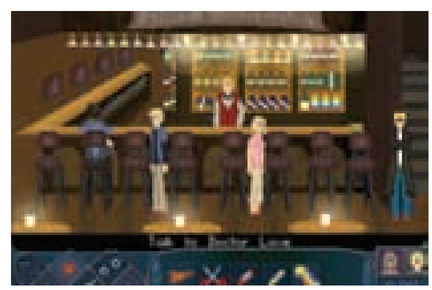
Apprentice

Разработчик: Herculean Effort Productions
Онлайн: herculeaneffort.com/index.php?page=games

Юный и непутевый Мортимер Пибсворт напоминает Ринсвинда из Discworld в детстве – именно похождения этого мага-неудачника приходят на ум при знакомстве с Apprentice. И хотя вторая часть вышла несколько лучше (это касается как загадок, так и диалогов вкупе с самими игровыми персонажами), мы рекомендуем начать знакомство именно с первой – они крепко связаны сюжетно. Кто такой General Failure и почему он читает мой жесткий диск… ой, то есть – кто такой лорд Ironcrow и почему он является Мортимеру во сне? Это вы узнаете, только познакомившись с обеими играми сериала.
После первой версии Apprentice появилась переработанная Deluxe с улучшенной графикой, заново записанным саундтреком и полностью озвученными персонажами. Последнее – так и вовсе редкость для бесплатной игры, так что попробовать стоит хотя бы из-за этого. А на очереди, тем временем, уже третья часть сериала. Ждем!



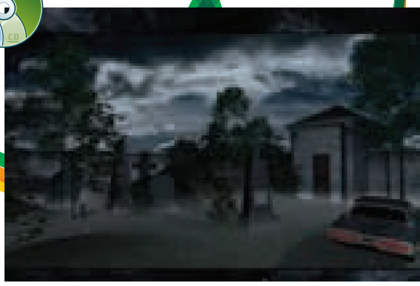




Two of a Kind

Разработчик: Epileptic Fish
Онлайн: www.davelgil.com/wordpress/?page_id=6

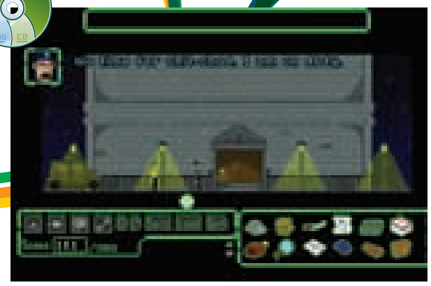
Квестов, в которых можно управлять несколькими персонажами одновременно, в последние годы выходило не так уж и много: Ankh 2 и 3, «Тошечка и Бошечка», плюс можно припомнить небольшие вкрапления «мультиплейера» в Secret Files: Tunguska и Undercover: Dual Motives. В Two of a Kind взаимодействие между двумя главными героями – суровая необходимость: на этом построены многие загадки, над которыми иногда придется крепко задуматься даже самым ярым фанатам жанра. Что до сюжета, то яркая и запоминающаяся история, повествующая о паре обладающих сверхъестественными способностями близнецов, могла бы запросто стать основой для какого-нибудь голливудского блокбастера. Кстати, автор Two of a Kind Дэйв Гилберт является еще и создателем детективно-паранормального сериала о семействе Блэкуэлл, в котором герои тоже действуют парами.



Dead City

Разработчик: NiHiLiS
Онлайн: nihilis.games.cz/deadcity_eng.html

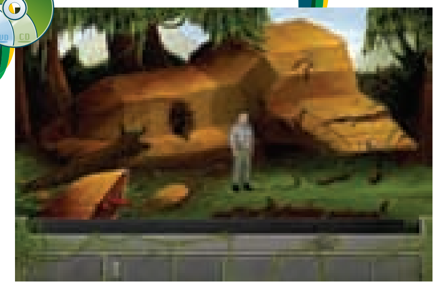
«Месть – единственный способ обрести спокойствие», – так считает главный герой Dead City, отправляясь на поиски человека, убившего его девушку. Правда, узнав, что наш безымянный мститель последние три месяца провел в психиатрической клинике, невольно начинаешь задумываться, надо ли искать убийцу далеко. На Dead City стоит обратить внимание не только в том случае, если вам интересны закрученные подобным образом истории, рассказы о мрачном (очень мрачном!) будущем, а также вставки в виде комиксов а-ля Max Payne, но и если вы не пропускаете мимо себя прежде всего квесты от первого лица. Но больше всего должны обрадоваться незнакомые с английским (а также чешским и итальянским) языком игроки – Dead City уже давно переведена на русский, и эта версия находится на официальном сайте.



Duty and Beyond

Разработчик: Mordalles
Онлайн: new.bigbluecup.com/games.php?action=detail&id=747

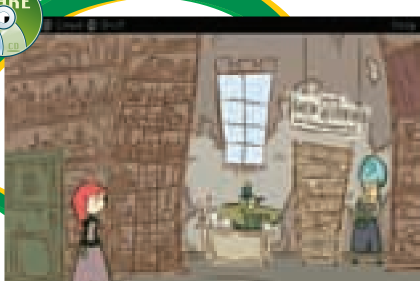
Duty and Beyond – история о разносчике пиццы, который, доставляя свой немудреный товар в таинственный особняк, неожиданно стал участником захватывающего приключения. Недостаток, признаемся сразу, только один, но моментально бросающийся в глаза – очень уж мелкие объекты и персонажи получились у разработчика, благодаря чему придется постоянно напрягать зрение. Зато в остальном эта игра способна дать фору многим полновесным представителям жанра – загадки созданы с выдумкой, а персонажи не лезут за словом в свои малопикссельные карманы, высмеивая и условности жанра, и низкое разрешение, в котором нарисованы они сами и окружающая обстановка, и своих коллег из других игр и неигр. В целом, получилось добротно и очень смешно. Да, и не надейтесь на мимолетное знакомство: продолжительность Duty and Beyond – порядка 9-10 часов.



Infinity String

Разработчик: Sektor 13
Онлайн: new.bigbluecup.com/games.php?action=detail&id=901

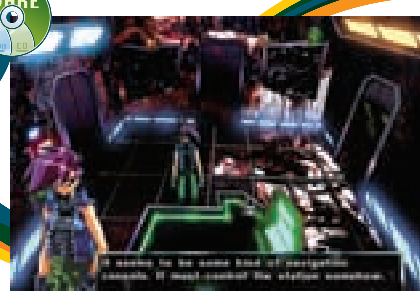
Infinity String несколько напоминает классическую космическую квест-одиссею The Dig, над которой более десяти лет назад трудились не только профессионалы из Lucas Arts, но и сам Стивен Спилберг. Infinity String не может похвастаться столь именитыми авторами, но это не мешает ей быть весьма интересным научно-фантастическим приключением. Действие происходит в Антарктике, где внезапно находят необычные руины (хотя откуда бы там взяться обычным?). Для их исследования формируется группа из русских, американцев и немцев. Да, как в тех анекдотах, только этой команде будет не до шуток. Разумеется, в определенный момент что-то пошло не так, и нам предстоит разобраться в происходящем. Если Infinity String пришлась вам по душе, попробуйте и другие игры того же автора: Project Xenophobe и Stargate Adventure, сделанную по мотивам сериала «Звездные врата».



Nelly Cootalot: Spoonbeaks Ahoy!

Разработчик: Alasdair Beckett
Онлайн: nelly.johnsendesign.info или new.bigbluecup.com/games.php?action=detail&id=860

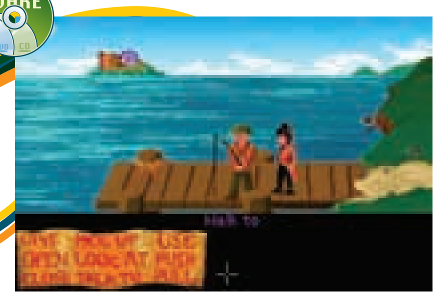
Как мило: талантливый разработчик в одиночку создал игру для своей девушки, и она (не девушка, разумеется, а игра) получилась настолько увлекательной, что он решил поделиться ей с игровой общественностью. Не самая ли это трогательная история из всех, которые вы слышали за последний месяц? Неизвестно, осталась ли довольна девушка, но самое главное, что остались довольны мы! Поэтому и спешим сообщить про бесстрашную пиратку по имени Nelly Cootalot, которая «от имени и по поручению» призрака старого пирата отправляется на поиски исчезнувшего вида птиц-ложкоклювов. Искрометный юмор, безумные диалоги, а также колоритные персонажи и общая стилистика игры наверняка напомнят многим Monkey Island (*а задел истории – Amerzone Бенуа Сокаля – Ред.*).Что, разумеется, не может не быть комплиментом.



The White Chamber

Разработчик: Studio Trophis
Онлайн: www.studiotrophis.com

Самое ценное, что есть в игре – не интересные загадки, не запоминающаяся графика, и не восемь различных концовок. Хвалить в первую очередь хочется именно зловещую атмосферу. В отдельные моменты даже будет неподдельно страшно – и это несмотря на внешнюю «мультяшность» The White Chamber. Как вам, к примеру, завязка: юная героиня просыпается в незнакомом месте, одна, да еще и в гробу? И это только первые, как любят говорить некоторые телеведущие, «шокирующие подробности». Кстати, The White Chamber неплохо переведена на русский – правда, голоса персонажей так и останутся при этом английскими или немецкими (на выбор). На официальном сайте можно обзавестись не только полной версией игры, но и отменным саундтреком в стиле эмбиент, а также аудиопьесой, служащей прологом к событиям The White Chamber.

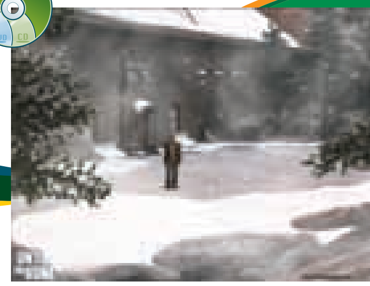


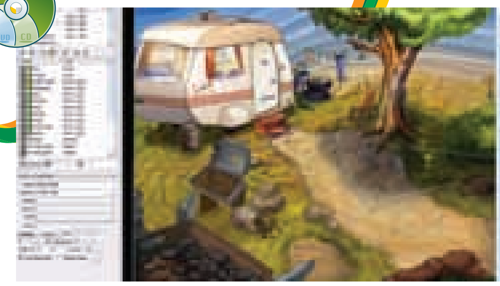
Cirque De Zale

Разработчик: Kinoko Studios
Онлайн: mushroom.chickennation.com

Саркастическая комедия про уборщика слоновьего навоза Александра Зале, который случайно рассердил волшебника. Разгневанный маг отправил Зале в иной мир. К счастью, мир этот оказался не миром мертвых, а миром фэнтези. Что до Александра, то он не отчаивается и решает создать по такому случаю собственный цирк. Между делом ему предстоит спасать жизни людей и в конечном итоге стать самым настоящим героем – вот такая вот немного сумасшедшая легенда. Разрабатывал игру один-единственный человек – что, разумеется, не редко для freeware. Зато это оказалась девушка (Rebecca Kinoko Clements) – вот это уже случай достаточно редкий, так что стоит посмотреть на Cirque De Zale хотя бы по этой причине.







Мелочь, а приятно!

В основной список попали проекты, которые могут вам подарить хотя бы 1-2 часа игры. Но мы не можем оставить незамеченными и квесты, которые можно пройти буквально за 15-20 минут. Представьте – вы сможете «расколоть» парочку еще до того момента, как у вас кончится рабочий перерыв! К примеру, в Coup De Cup появится возможность выкрасть на спор дорогую владельцу чашку, в Murder in a Wheel придется расследовать дело об убийстве хомячка, в Heartland (на данный момент уже существует версия Deluxe, основным отличием которой является возможность сохранения игры и наличие инвентаря) предстоит выбираться из одной-единственной комнаты, а The Hamlet (на иллюстрации) даст возможность пережить короткую историю в духе Стивена Кинга. Подобных «короткометражек» даже больше, чем длинных квестов – найти все перечисленные и массу не менее интересных можно на сайте adventuregamestudio.co.uk – движок AGS идеально подходит для таких работ. Кстати, непродолжительность здесь даже сложно назвать недостатком – эти ладно скроенные игры оставляют приятное впечатление и уж точно не успевают надоесть.

Взгляд в будущее

Только в этом году стоит ожидать сразу несколько бесплатных квестов, которые уже на стадии разработки вызывают неподдельный интерес. Запомните эти названия: мистическая Until I'm Gone (на иллюстрации) станет фаворитом всех фанатов мрачных историй про занесенные снегом отели (следите за релизом по адресу faraway.ic.cz), любительская Indiana Jones & The Fountain of Youth порадует поклонников Инди новыми приключениями (по адресу www.barnettcollege.com уже доступно демо), Hero 6 тронет струны душ поклонников Quest for Glory (ищите на www.hero6.com), The Find нацелена на любителей старых игр от Lucas Arts, а Apprentice 3 наверняка получится как минимум не хуже предшественниц.

Очумелые ручки

Если вы уверены, что можете сделать не хуже, – все в ваших руках. Самые известные движки, практически не требующие навыков программирования (по крайней мере, на начальном уровне знакомства) – Adventure Game Studio (adventuregamestudio.co.uk) и Wintermute (dead-code.org). Первому обязана своим появлением большая часть перечисленных в материале игр – 5 Days a Stranger, Apprentice, Two of a Kind и других. AGS очень прост в освоении – правда, не позволяет делать игры с разрешением более 800x600. Wintermute несколько сложнее. С его помощью созданы такие проекты, как The White Chamber, Dead City и даже наверняка известные завсегдатаям игровых магазинов Ghost in the Sheet и «Сказки про Тошечку и Бошечку». Правда, Wintermute также не позволит использовать трехмерный фон, зато 3D-персонажей – пожалуйста. Оба движка позволяют создавать как бесплатные, так и коммерческие игры (более подробно об условиях использования вы можете прочитать на вышеуказанных сайтах). Дерзайте!

АРКАДА

КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Что такое «аркада»? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

Автор:
Анатолий Сонин
anatoliy.sonin@gameland.ru

WORLD CLUB CHAMPION FOOTBALL

Скажите, зачем современному человеку охотиться на животных и собирать в лесу грибы да ягоды? Из-за желания сэкономить сущие копейки или поесть «свеженького»? Нет, все куда логичней. Просто страсть к собирательству и охоте, как и многие другие инстинкты, достались нам по наследству от далеких предков. Кто-то собирает грибы, кто-то складывает в стопки любимые журналы, а кто-то копит разноцветные вкладыши и коллекционные карты. На этой особенности человеческой натуры и решили сыграть авторы WCCF.

Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра», www.wizardgame.ru.

Вокруг футбола уже давно образовался целый кружок таких «собирателей». Они набирают информацию о любимых клубах, записывают имена игроков и исходы матчей и помнят всех судей в лицо. Как раз для них и сделан World Club Champion Football. На каждого известного футболиста авторы завели отдельную карточку с фотографией, именем и короткой характеристикой. Здесь можно почитать об умениях игрока, посмотреть, в какой части поля он справляется лучше всего и какие оценки получил за силу, скорость и выносливость. Одни эти карты многим болельщикам покажутся настоящим сокровищем, а к ним, между делом, прилагается и очень неплохой футбольный симулятор. О нем мы сегодня и поговорим.

Знакомство с World Club Champion Football начинается, как обычно, с покупки стартового набора карт. В нем – 11 виртуальных футболистов и одна карта для сохранения. Вы вставляете ее в автомат, создаете команду и заполняете контракт менеджера на некоторый срок игрового времени. Сотню матчей спустя, когда время выйдет и придется уйти с выдуманного поста, футболистов с наработанными характеристиками разрешат перевести в новую команду, созданную на другой карте.

Но это позже. А пока – контракт заполнен, состав команды выбран и пора отправляться на матч. Для начала стоит посмотреть на карты и познакомиться с игроками – их нужно будет построить на поле, дав каждому определенную роль. Кто пойдет в защиту, кто в нападение – все определяется тем, в какую часть панели вы положили каждую карту. У правого бортика поля нужно оставить пять запасных карт. Они пригодятся, когда кто-то из основного состава получит травму или просто выдохнется. Каждый футболист имеет и свою мораль, которая падает или возрастает в зависимости от его успехов. Удрученного неудачами

1


На каждого известного футболиста авторы завели отдельную карточку с фотографией, именем и короткой характеристикой.

2


3


СКОРЕЕ В НОМЕР!

Sega проводит в Японии тестирование аркадного шутера по мотивам фильмов о Рэмбо. Игра сделана под платформу Lindbergh и, судя по всему, основана еще на первых частях сериала. Пока западного релиза не намечено, но он, похоже, не заставит себя долго ждать.



ХОЧУ!

В России автоматов World Club Champion Football мы не встречали, да и вряд ли они когда-либо сюда попадут. А вот в Европе их полно – да еще переведенных на английский язык.



4



игрока тоже стоит сменить, а иначе дела его пойдут еще хуже.

World Club Champion Football не похожа на классические спортивные симуляторы, вроде FIFA или Pro Evolution Soccer. Руководить здесь нужно не каждым футболистом по отдельности, а всей командой сразу. Можно, конечно, и двигать по панели отдельные карты, чтобы направить кого-то в атаку или, наоборот, отвести назад, но большая часть действий управляется все-таки стрелками слева от экрана. Ими можно указать команде, с какой стороны атаковать и как защищать свою половину поля. Две круглые кнопки с другой стороны автомата отвечают за удар по чужим воротам и за защиту собственных. Особой ловкости от вас не требуется – нужно только четко продумать план игры. Если пробить защиту соперника все-таки не получается, в любой момент можно передвинуть карты на поле и сменить расстановку игроков.

Матчи – хоть и главное, но вовсе не единственное занятие в WCCF. Умения футболистов нужно регулярно оттачивать на тренировках, а боевой дух поддерживать в разговорах по душам. Выбрали удачную реплику – и мораль игрока вырастает, сболтнули лишнего – и настроение у него становится только хуже. Можно пригласить на разборы полетов сразу двух футболистов, чтобы наладить между ними отношения. Связи членов команды показываются на особом экране, и для слаженной атаки или крепкой защиты лучше выбирать тех игроков, которые смогут положиться друг на друга.

Как и в настоящем футболе, команда должна проходить на каждом чемпионате через предварительные матчи и сражаться за победу в своей группе. Если ваши подопечные проиграли и не попали в финал, то до завершения чемпионата придется участвовать в дружеских матчах, набивая характеристики игроков. Никаких повторов не предусмотрено – в футболе дается только один шанс, и пропустить его очень легко.

Как видите, возможностей в игре море. Да и самих карт с футболистами тоже не мало – их вышло уже более тысячи. Хотя игра была создана еще в 2002-м году, обновления для автомата и новые наборы карт появляются до сих пор. Последняя часть охватывала сезон 2005-2006 годов, а следующая версия добавит игроков из сезона 2006-2007. Вот только графика в обновленных автоматах не слишком отошла от стандартов 2002-го года. Это, пожалуй, самый серьезный минус игры.

Сама Sega не забывает о своем детище и регулярно устраивает чемпионаты по WCCF. Причем не только в Японии, но и в Европе – там, благодаря интересной тематике, World Club Champion Football оказался популярен не столько среди геймеров, сколько в рядах обычных футбольных болельщиков. СИ

1 Видите маленький желтый логотип внизу? Это значок Panini, компании, которая выпускает карты для WCCF. Многие наверняка помнят их наклейки и вкладыши еще с детства.

2 Обратите внимание на карту в углу. Там показывается не только расположение и мораль ваших игроков, но и построение команды противника.

3 Панель автомата показывает схему футбольного поля.

4 За карты WCCF берутся не только прожженные геймеры, но и обычные футбольные болельщики.

5 Обычные карты обрамляет белая рамка, редкие – черная, а самые эксклюзивные – серебристая и золотая.

6 Выбирайте правильные реплики, чтобы подбадривать членов команды, а иначе от разговора с вами их мораль будет только падать.

World Club Champion Football не похожа на классические спортивные симуляторы, вроде FIFA или Pro Evolution Soccer.

5



6



НОВОСТИ MMORPG

1



2



3



4





Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 Pirates of the Burning Sea: пробоины в борту

Серверов меньше, тесноты – больше, а перспектив?

Software объявила о слиянии серверов Pirates of the Burning Sea сразу после неудачного запуска этой игры в Испании. Напомним, что испанцы – одна из самых «малоиграемых» наций, и отдельный «испанский сервер» должен был поправить ситуацию. Не вышло. Теперь за 30 дней администрация ужмет количество серверов с нынешних 11 до скромных четырех в попытке повысить «плотность населения». При этом особо подчеркивается, что каждый из оставшихся серверов будет обладать вдвое большей производительностью по сравнению с сокращенными.

Как бы то ни было, но слияние – нехороший признак. Обычно он означает, что у проекта – серьезные проблемы. Впрочем, Рассел Вильямс (Russell Williams), гендиректор Flying Lab, уверяет, что в случае Pirates of the Burning Sea все обстоит ровно наоборот – игра в целом «здорова», есть лишь отдельные недоработки.

В нехороший сценарий верить не хочется еще и потому, что российские геймеры с нетерпением ждут локализации этой MMORPG под раскрученным в нашей стране брендом «Корсары Онлайн» (**http://www.corsairs-online.ru**). Увы, но и с «Корсарами Онлайн» не все гладко – релиз перенесен на август. «Основная причина переноса – необходимость «довести до ума» качество локализации, имеющееся на данный момент, избавив игру от всевозможных недочетов», – говорится на официальном сайте. Решение о переносе даты релиза было принято в «Акелле» также с учетом «отзывов и пожеланий гейм-коммьюнити, играющего на зарубежных серверах и профильной прессы». В общем, давайте вместе надеяться, что нынешние трудности будут преодолены, и Pirates of the Burning Sea очень быстро воспрянут.

2 Earthrise: отставить спекуляции!

Экономическая модель заставит потрудиться.

Masthead Studios раскрыли основные параметры экономической системы Sci-Fi MMORPG Earthrise (**http://www.play-earthrise.com**), релиз которого намечен на будущий год. К вящему ужасу спекулянтов локальные рынки в игре отсутствуют, следовательно, такой вид бизнеса, как покупка товара в месте происхождения, его транспортировка и получение барыша отменяется. Предложенная экономическая модель вытекает из сюжетной линии. Вселенная Earthrise – это высокотехнологичный футуристический мир, а ведь уже сегодня нет ничего проще, чем заказать по Интернету любой товар из самого удаленного места на планете или, независимо от местонахождения, проверить счет в банке и снять деньги на текущие нужды. В Masthead просто логично предположили, что эта тенденция в будущем лишь укрепится, и убрали ограничения для свободного транзита товаров. Более того, предусмотрена глобальная база данных всех имеющихся товаров с возможностью поиска конкретного наименования и даже проведения рыночных исследований (market analysis). Более подробно – в ответах на форуме Earthrise (**http://forums.play-earthrise.com/index.php?topic=1068.0**).

Впрочем, логика сработала не везде, и некоторые традиционные аспекты RPG остались неизменными. Скажем, размер персонального склада и «прилавка» (количество выставленных на продажу предметов) останутся ограниченными, и для их расширения придется приобретать специальные warehouse expansion.

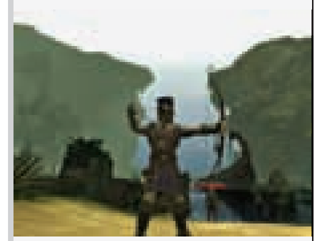
3 City of Heroes: 2004-2008

Для фанатов выпущена виртуальная атрибутика.

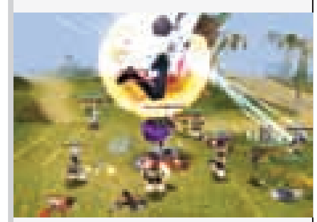
Праздновать юбилей одного из самых успешных проектов NCsoft будет долго и со вкусом. Торжества по случаю четырехлетия City of Heroes (**http://www.cityofheroes.com**) будут продолжаться до января 2009 года – расписание уже готово.

Все началось еще 6 мая со старта открытого тестирования дополнения Issue 12: Midnight Hour. Затем

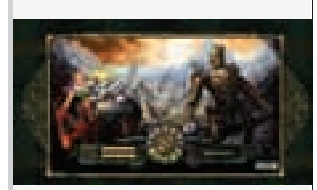
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Eidos и Funcom сообщили об отправке на золото долгожданной Age of Conan: Hyborian Adventures (http://www.ageofconan.com). Выход игры запланирован на 20 мая в Северной Америке и 23 мая в Европе. Радость омрачает лишь одно обстоятельство – в ходе бета-теста так и не удалось устранить все недоработки. Их исправит патч, который выйдет сразу же после релиза.



Отечественная IT Territory, хорошо известная своими браузерными проектами, заявила о локализации казуальной и мультяшной 3D MMORPG Monato Esprit (http://realitygap.com), которая пока официально находится в стадии закрытой беты. Российская премьера очень красивого онлайнового ролевика пройдет одновременно с мировым релизом – в третьем квартале этого года.

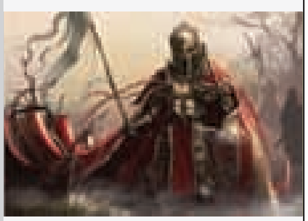


Российские GDTeam и CyberCrew добавили в «первую российскую интеллектуальную casual MMORPG» Teknomagic (http://www.tmgame.ru) новые возможности, испытателями которых стали участники идущего сейчас открытого тестирования. Одно из назревших изменений – разделение персонажей по половому признаку. Но есть и довольно негативные перемены: желающие как можно быстрее прокачать персонажа без нудного убийства монстров теперь могут просто перевести нужную сумму администрации и «получить новые возможности…».

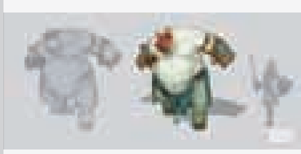
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Не прошло и пяти лет, как NIKITA.Online запустила промо-сайт «Сферы II» (http://www.sphere2.ru), долгожданного сиквела первой российской MMORPG «Сфера». Как и в первом эпизоде, игроки встретятся с обитателями вселенной Наатх – вампирами-врил и людьми. Пока новый сайт не сильно впечатляет – описание «Сферы II», скриншоты и последние новости.



Шведская Star Vault анонсировала свою первую фэнтезийную MMORPG под названием Mortal Online. Под новую разработку лицензирован движок Unreal Engine 3, так что о графике можно не волноваться (на сайте уже выложен первый промо-ролик). Пока известно, что в Mortal Online будет свободный PvP, управляемый игроками бой в стиле FPS и магия. Релиз намечен на лето 2009 года.



Nival Online представила на КРИ-2008 долгожданных «Аллодов Онлайн» (http://www.allodsonline.ru). Напомним, что это самая дорогостоящая MMORPG за всю историю российского игропрома – ее бюджет $12 миллионов. Отклики об онлайновых «Аллодах» самые положительные, и сравнить их можно исключительно с грандами. Так, например, отмечено сходство мультяшной графики российского проекта с World of Warcraft. Решен и вопрос с оплатой доступа – новое детище Nival будет бесплатным, разработчики рассчитывают зарабатывать на продаже игровой валюты. В итоге – «Аллоды Онлайн» получили престижную награду «Лучшая онлайн-игра КРИ 2008»…



будут разнообразные double XP, празднование Хэллоуина, прихода Зимы и так далее. Чтобы поклонники City of Heroes не запутались, выпущен официальный календарь, в котором каждому месяцу соответствует дополнение к игре вплоть до готовящегося двенадцатого (**http://www.cityofheroes.com/feature_update_4yr_calendar.html**, 20 Мбайт).
Помимо календаря настоящему Супергерою несомненно пригодятся еженедельно сменяемые обои для рабочего стола и другие приятные «мелочи», вроде «Редактора игрового контента» (content creator) для самостоятельной разработки миссий, диалогов и др.

4 Endless Ages: вторая свежесть

К сожалению, иногда они возвращаются.
Endless Ages (**http://www.endless-ages.com**), отмененный проект, принадлежавший подзабытой ныне студии Rapid Reality, обрел нового хозяина. Им стала малоизвестная Digital Motion Entertainment. Как ни странно, но это уже четвертый владелец – до Rapid Reality в этой роли побывали Avaria и X-Src.
Новый хозяин сменил бизнес-модель на free-to-play и заявил, что готов вернуть деньги тем, кто потерял их, сделав предварительный заказ на Endless Ages. Зарабатывать теперь, судя по всему, предполагается за счет внутриигровой рекламы, продажи предметов для кастомизации персонажей и той амуниции, что слабо влияет на игровой баланс. Напомним, что футуристическая Endless Ages должна была выйти еще в 2003 году. Среди ее особенностей перечислялись подводные лодки для плавания в океанах, тысячи квестов, верховые животные и некоторые уникальные способности персонажей, вроде возможности менять облик. Теперь этим мало кого удивишь, и о дальнейшей судьбе Endless Ages остается лишь гадать. С 1 мая ее клиент (440 Мбайт) доступен для загрузки на File Front по ссылке с официального сайта.

5 Stargate Worlds: признаки созревания налицо

Самые ответственные и неразговорчивые получат приглашения.
Издатель FireSky порадовал сообщением о начале закрытого тестирования Stargate Worlds (**http://www.stargateworlds.com**). Отбор участников Closed beta будет строгим – согласно присланным приглашениям и при условии подписания NDA. Первые счастливчики попадут в sci-fi Stargate Worlds весной, а летом их число увеличится (если прогресс разработчиков не застопорится). Что интересно, рука об руку со сторонними тестерами в игровом мире будут обитать и сами девелоперы – вплоть до завершения этой стадии разработки.
Задач у бета-тестеров две – проверить нагрузочную способность серверов и, что важнее, рассказать о своих впечатлениях. «Игра ничто без игроков, – говорит Дэн Элгрен (Dan Elggren), глава студии Stargate Worlds. – Мы дошли до той точки, когда потребовался взгляд со стороны, чтобы довести Stargate Worlds до финишных кондиций. Вместе мы создадим сбалансированную, вылизанную и, прежде всего, увлекательную игру».
Как все помнят, в качестве сценарной основы MMORPG использует принадлежащую Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) франшизу Stargate, графику ей обеспечивает лицензированный движок Unreal 3, а за «массовые коммуникации» отвечают продвинутые серверные технологии Big World. Плановый релиз Stargate Worlds назначен на зиму 2008 года.

6 Dream of Mirror: новые побрякушки

Куклы будут умирать вместо вас.
Gametribe приоткрыл завесу секретности над очередным контентным дополнением к бесплатной Dream of Mirror Online (**http://www.gametribe.com**). Магазины пополнятся массой малоценного товара, вроде косметики, новых оттенков краски для волос или особенных ленточек. Появятся фейерверки, рюкзаки (отдельно для мальчиков и девочек), а также пилюли, на 10 минут превращающие персонажей в лилипутов или гигантов.
К счастью, этим дело не исчерпывается. В списках полезного добра бустеры маны (+600 единиц), здоровья (+1000 единиц) и куклы вуду (Scapegoat Doll), полностью восстанавливающие HP и, помимо того, еще и умирающие за нас (увы, всего 1 раз)… СИ

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

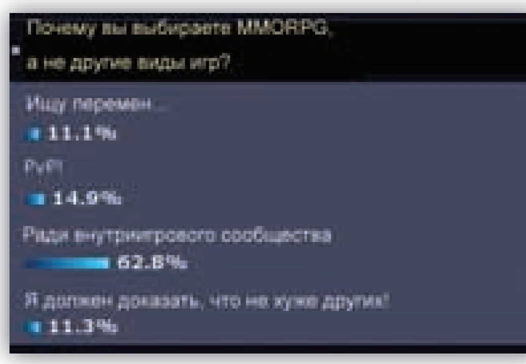
Игра	URL	Рейтинг пользователей
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	8.4
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.3
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.3
Guild Wars Factions	http://www.guildwarsfactions.com	8.3
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.2
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.2
Tabula Rasa	http://www.playtr.com	8.2

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.4
Warhammer Online: Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.3
Earthrise	http://www.play-earthrise.com	7.2
Aion	http://www.plaync.com/us/games/aion	7.2
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.2
Shadow of Legend	http://www.shadowoflegend.com	7.1
Chronicles of Spellborn	http://www.thechroniclesofspellborn.com	7.1

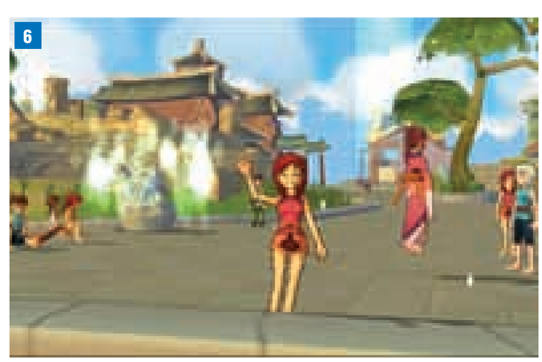




Опрос общественного мнения

68% геймеров выбирает MMORPG потому, что в онлайновых мирах обычно складывается замечательное коммьюнити. Проще говоря, там можно всласть пообщаться и завести друзей. Неожиданный результат? Конечно же, нет. Тот, кто провел сотни часов в WoW, Everquest или Lineage, охотно подпишется под этим утверждением.
Остальные резоны очевидны – 15% любят MMORPG за адреналин, который несет PvP, еще по 11% мечтают о самоутверждении (пусть и виртуальном) или ищут альтернативу ежедневной рутине.

Источник: MMORPG.com, опрошено 2235 человек.







Евгений Никоноров

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

MMORPG И E-BAY

ПЕТЯ И ВАСЯ ИГРАЮТ НА ОДНОМ СЕРВЕРЕ. У НИХ ОДИНАКОВЫЕ МЕЧИ ТОТАЛЬНОГО ГОСПОДСТВА И РАЗРУШЕНИЯ. ПЕРВЫЙ ПОТРАТИЛ 18 ЧАСОВ НА ВЫБИВАНИЕ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ МЕЧА, ВТОРОЙ ПРОСТО КУПИЛ ЕГО ЗА 5 WMZ, ЧЕМ СТРАШНО РАЗОЗЛИЛ ПРИЯТЕЛЯ. НО ВАСЯ НЕ ВИНОВАТ; ВИНОВАТА МИРОВАЯ ЭКОНОМИКА.

Практически в каждой MMORPG обязательно присутствует экономическая составляющая.
В игре можно, а зачастую даже и нужно что-то собирать, выбивать и крафтить, собранное следует обменять или продать. Для каждой игры разработана своя экономическая модель, определяющая возможные способы получения разнообразных благ в обмен на потраченное время. Разработчики выдумывают хитроумные системы крафта предметов, описывают правила торговли для игроков, определяют сложность добычи тех или иных ресурсов. Отчасти, ценность любой вещи продиктована механикой игры, отчасти, её определяют сами игроки.
В результате, на каждом сервере формируется свой рынок со своими расценками, своими перенасыщениями, своими дефицитами и своей инфляцией. Предполагается, что этот виртуальный рынок будет формироваться под влиянием встроенных в игру «экономических» механизмов. Однако одним из главных ценообразующих факторов на любом сервере является количество настоящих денег, которые игроки тратят на приобретение игровых благ. Речь идет о так называемой «покупке за реал», ставящей с ног на голову внутриигровую экономику.
Каждую минуту на отдельно взятом сервере происходит прирост материальных благ. Игроки бьют мобов, ходят в рейды, собирают цветочки и копают руду. Мобы, боссы, цветочки и руда респаунятся с определенной периодичностью. Все это приводит к стремительному и неизбежному перенасыщению игровых вселенных всевозможным добром и, как следствие, к смерти рынка. Потому разработчики добавляют различные механизмы, позволяющие вывести ценности из обращения. Игрокам необходимо покупать расходные материалы у NPC-торговцев, тратить деньги на ремонт экипировки, платить пошлины за возможность быстро перемещаться в пределах игрового мирка, вносить арендную плату за подконтрольную территорию или имущество. Таким образом, авторы немного замедляют неминуемую инфляцию. Но количество виртуальных денег, приходящихся на одного человека, продолжает неуклонно расти. Тогда у игры появляются новые дополнения с новыми локациями, новыми боссами и новым топовым шмотом. Получившие было все лучшее счастливчики вдруг обнаруживают, что они безнадежно отстали от моды, и их некогда крутейший прикид, на который потрачено столько нервов и сил, отныне ничего не стоит. Тогда такие игроки либо с удвоенной энергией и страстью берутся за нелегкую задачу: приобретение самой распоследней экипировки – лишь для того, чтобы через какие-то полгода или год снова оказаться у разбитого корыта, – либо все бросают и уходят. Помню, до выхода Burning Crusade в нашей гильдии шла настоящая драка за лучший шмот и за места в рейдах, доходило до смертельных обид и ссор. А с выходом дополнения все нажитое непосильным трудом, стремительно обесценилось. Прошло немного времени, и половина сервера уже бегала в том, за что совсем недавно люди готовы были перегрызть друг другу глотки. В такие моменты понимаешь всю бренность игрового существования. Получилось как в том анекдоте: ложечки-то нашлись, но осадочек-то остался!
Другие проекты просто предлагают человеку, сидящему перед монитором, «безграничные» возможности для вложения игровых денег. Так, в EvE Online теоретически можно построить по защищенной базе в каждой звездной системе, однако, по факту на это уйдет столько времени, сколько не просуществует сама EvE.
В любом случае, количество заработанных нами виртуальных денег всегда пропорционально затраченному на игру времени. Одни действуют хуже, не слишком вдаются в подробности механики и зарабатывают за единицу времени меньше презренного металла. Другие же отрабатывают до автоматизма эффективные способы фарма или придумывают новые изощренные технологии по добыче средств к существованию. Но, в целом, для любой игры и для любого сервера можно подсчитать, сколько примерно зарабатывает среднестатистический игрок за определенное время. Зачастую самый эффективный способ обогащения – это унылый повтор однообразных действий. Прилетел на плантацию астероидов, накопал, отвез, вернулся... Скучно? Не то слово. Никакого удовольствия – только монотонный изнурительный труд. Вот люди и вкалывают – часами копают виртуальную руду, чтобы получать реальную заработную плату.
В некоторых играх официально поддерживается покупка за настоящие деньги определенных игровых преимуществ, но даже там существует черный рынок. Феномен торговли игровыми благами за реальные деньги уходит корнями в самую настоящую мировую экономику. Так, средняя зарплата в США составляет около $40 в час. Среднестатистический китаец зарабатывает за то же время меньше доллара. Вот и получается, что для американца потратить месяц жизни на прокачку персонажа, которого можно купить за 300 баксов, – абсурд, а для китайца те же три сотни долларов в месяц – хорошая зарплата! Продажей за реал занимаются не только китайцы, но основные обороты рынка игровых ценностей приходятся прежде всего именно на профессиональных фармеров из стран третьего мира. Торговля в поддерживаемых ими масштабах просто взрывает игровые рынки. К тому же, подобная деятельность всегда тесно связана с использованием ботов – когда речь идет о твердом долларе, людям не до виртуальных правил. Потому издатели пытаются бороться с феноменом несанкционированной купли-продажи игровых благ за реальные деньги. Однако до тех пор, пока в мире сохранится такое неравенство в доходах людей, проживающих в разных частях света, искоренить эту проблему не удастся.


18
страниц о
EURO2008

LIVE NETWORK CHANNEL

ВСЕ САМОЕ СВЕЖЕЕ И ИНТЕРЕСНОЕ НА ИГРОВЫХ ОНЛАЙН-ПРОСТОРАХ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

Assault Heroes ★★★★☆

XBLA КЛАССИКА

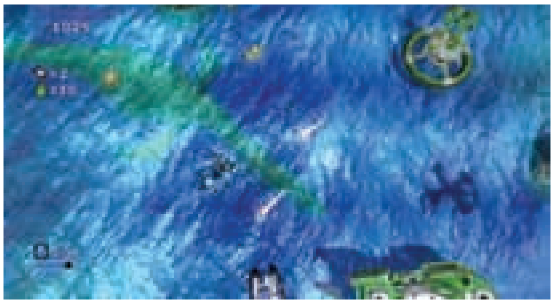
Жанр: **shooter.scrolling.3D** | Издатель: **Sierra Online** | Разработчик: **Wanako Studios** | Размер: **56 Мбайт** | Зона: ALL | Цена: **400 MP**

Евгений Закиров zakirov@gameland.ru

В шутерах, подобных Assault Heroes, сюжет играет даже не второстепенную роль. Чаще всего случается, что истории и справки и вовсе нет никакой: предполагается, что игрока это не интересует и вопросов он задавать не станет. На самом деле, так и есть. Управляя юрким багги, умеющим палить во все стороны из пулемета и время от времени плюющимся ракетами и поливающим противников настоящим огнем, меньше всего задумываешься над целью происходящего. Задача тут только одна – дойти до конца игровой зоны и победить босса. В одиночку или в компании.

Управление интуитивно понятное и очень удобное. Руля самим багги левой аналоговой рукояткой, правым рычажком игрок задает направление стрельбе. Никаких кнопок для стрельбы не нужно – в какую сторону наклонили «грибок», в ту и полетят снаряды. Машинка оснащена тремя видами оружия: это уже упомянутый пулемет, легкий в прицеливании и с высокой скорострельностью, а также медленная, но мощная ракетница и идеальный против пехоты огнемет. В качестве бонуса – гранаты, которыми так удобно закидывать боссов. Тем же вооружением пользуются и противники, и пользуются умело, из-за чего довольно скоро безостановочная пальба во все, что движется и кидается гранатами, уступает место умелому маневрированию – так безопаснее. Поскольку наш герой – не багги, а водитель, уничтожение миниатюрного вездехода к поражению не приводит. Выбравшийся из горящей машины вояка должен продержаться какое-то время на своих двоих со слабеньким автоматиком, пока не прибудет подкрепление в виде новехонькой машинки. Броня, кстати, восстанавливается автоматически, нужно лишь избегать новых повреждений. А если одиночный режим покажется слишком сложным, всегда можно попробовать пройти игру вместе с другом – поддерживаются различные режимы (split-screen, Xbox Live) кооперативного прохождения. И хотя Assault Heroes вышла аж в 2006 году и сегодня уценена аж вдвое (сейчас она продается всего за 400 MP), ее многопользовательский режим пользуется популярностью по сей день: найти водителя-напарника труда не составит. Дерзайте!





Piyotama ★★★½☆

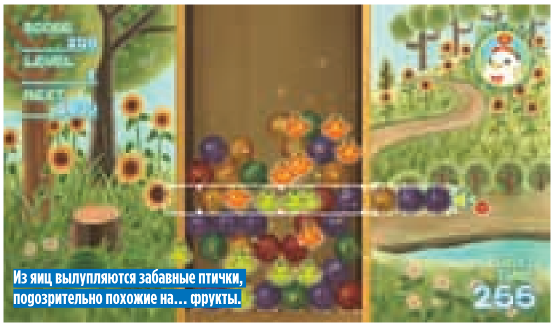
PSN КЛАССИКА

Жанр: **special.puzzle.match-4** | Издатель: **SCE** | Разработчик: **SCE Studios Japan** | Размер: **207 Мб** | Зона: (RU) | Цена: **170 руб.**

Алексей «3erglinG» Косожихин

Piyotama принадлежит к тому подвиду пазлов, в которых игроку нужно складывать объекты на экране в нужные цветовые комбинации. Наше поле действия – стандартный «стакан», в который сверху падают разноцветные шары-яйца. Игрок управляет своеобразным буфером с тремя шарами. Вталкивая его в нужную «строчку», мы сдвигаем все шары в ней вбок и выталкиваем крайние три с другой стороны. Каждый раз, когда в результате таких манипуляций образуется линия из четырех или более яиц, они подсвечиваются и нам дают немного времени на то, чтобы составить другие линии, пока яйца не вылупятся. Чем больше цыплят мы освободим за одно комбо, тем больше очков получим. Постепенно скорость выпадения новых яиц увеличивается, равно как и шансы получения «утяжеленного» яйца (ряд, в котором оно находится, нельзя сдвинуть) и других вредных и полезных бонусов. Как только стакан заполнится до краев, игра заканчивается. Это единственное условие окончания игры в режиме Free-Range, в то время как в Piyo Coop нас ограничивают еще и временными рамками. Имеется также и мультиплеер – в нем на экране появляются уже два стакана, а игровой процесс отличается от Piyo Coop тем, что чем большее комбо вы делаете, тем больше яиц сыплется на противника. Увы, мультиплеер возможен только при игре на одной приставке, зато Piyotama поддерживает онлайн-таблицы рекордов (хотя для режима Free-Range верхний предел в 99999999 очков уже достигнут).

Чтобы составлять длинные комбо-цепочки, не всегда требуется много думать и просчитывать свои ходы – очень часто лихорадочное вталкивание шаров в случайные строчки приводит к появлению новых комбинаций в самых неожиданных местах. Да и после выполнения особо большого комбо высока вероятность того, что другие яйца сами по себе сложатся в какую-нибудь новую линию. Модное среди PSN-игр использование гироскопов не обошло стороной и Piyotama, однако здесь это скорее приятное дополнение: встряхивание Sixaxis'а приводит к мгновенному прерыванию комбо-цепочки, попутно меняя положение некоторых яиц. Отметим также возможность выбора из четырех вариантов графического оформления.



Из яиц вылупляются забавные птички, подозрительно похожие на… фрукты.



В мультиплеере лучше не зевать: противник запросто вырвется вперед и подкинет вам яиц, то есть, забот.

PlayStation Store

Демоверсии:

- (US) Iron Man, 948 Мбайт
- (US) echochrome, 34 Мбайт
- (US) Dark Sector, 483 Мбайт
- (JP) Battle Fantasia, 307 Мбайт
- (JP) SIREN: New Translation, 550 Мбайт

Дополнения:

- (ALL) Call of Duty 4: Modern Warfare: Variety Map Pack, 357 Мбайт, 345 руб.
- (US) Rock Band: Judas Priest «Screaming For Vengeance» Album («Bloodstone», «Devil's Child», «Fever», «The Hellion/Electric Eye», «Pain And Pleasure», «Riding on the Wind», «Screaming For Vengeance», «(Take These) Chains», «You've Got Another Thing Comin'»), 279 Мбайт, $14.99 или $1.99/шт.
- (US) Rock Band: Motley Crue «Saints of Los Angeles», $0.99
- (US) Rock Band: Downloadable Tracks (Smashing Pumpkins «Zero», The Mother Hips «Time-Sick Son of a Grizzly Bear», The Mother Hips «Red Tandy»), $1.99/шт.
- (US) Guitar Hero III: Legends of Rock: Def Leppard pack («Nine Lives», «Photograph (Live)», «Rock of Ages (Live)»), 378 Мбайт, $6.25
- (US) Army of Two: SSC Challenge Map Pack, 378 Мбайт, $7.49
- (US) Karaoke Revolution Presents: American Idol Encore: 85 песен, $1.49/шт.
- (RU) Snakeball: «Team Mode» expansion, 100 руб.
- (RU) Kane & Lynch: Dead Men: Fragile Alliance map pack, 54 Мбайт, бесплатно

Xbox Live Marketplace

Демоверсии:

- (ALL) Operation Darkness, 493 Мбайт
- (ALL) Iron Man, 643 Мбайт
- (ALL) Condemned 2, 737 Мбайт
- (US) Kung Fu Panda, 810 Мбайт
- (JP) Overlord, 892 Мбайт

Дополнения

- (ALL) Conflict: Denied Ops: Eagle Pack, 727 Мбайт, 800 MP
- (ALL) Lost Odyssey: Triple Bonus Pack, 1 Мбайт, 200 MP
- (ALL) Chessmaster Live: Rayman Raving Rabbids Chess Set, 59 Мбайт, 200 MP
- (ALL) Chessmaster Live: Fork My Fruit Chess Set, 150 MP
- (ALL) Army of Two: SSC Challenge Map Pack, 660 Мбайт, 600 MP
- (ALL) Ace Combat 6: Fires of Liberation: F-16C -PJ EMBLEM-, бесплатно
- (ALL) Ace Combat 6: Fires of Liberation: Typhoon -ORANGE WING-, 300 MP
- (ALL) Ace Combat 6: Fires of Liberation: Su-47 Berkut -VIOLET WING-, 300 MP
- (ALL) Ace Combat 6: Fires of Liberation: Typhoon -ROT-, 200 MP
- (ALL) Ace Combat 6: Fires of Liberation: Tornado GR.4 + F-15E Strike Eagle + CFA-44 Nosferatu + F/A-18F SuperHornet – RAZGRIZ, 400 MP
- (ALL) Ace Combat 6: Fires of Liberation: Rafale M -THE IDOLMASTER IORI-, 400 MP
- (US) Rock Band: Downloadable Tracks (Smashing Pumpkins «Zero», The Mother Hips «Time-Sick Son of a Grizzly Bear», The Mother Hips «Red Tandy»), 160 MP/шт.
- (ALL) Guitar Hero III: Legends of Rock: Def Leppard pack («Nine Lives», «Photograph (Live)», «Rock of Ages (Live)»), 378 Мбайт, 500 MP
- (US) Rock Band: Judas Priest «Screaming For Vengeance» Album («Bloodstone», «Devil's Child», «Fever», «The Hellion/Electric Eye», «Pain And Pleasure», «Riding on the Wind», «Screaming For Vengeance», «(Take These) Chains», «You've Got Another Thing Comin'»), 279 Мбайт, 1200 MP или 160 MP/шт.

Новости

Алексей «3erglinG» Косожихин 3ergling@gmail.com

Sony в очередной раз отложила запуск горячо ожидаемого многими сервиса Home на неопределенный срок. Закрытый бета-тест будет идти до лета включительно, а в открытом можно будет поучаствовать только несколько месяцев спустя. Но от планов выпустить-таки финальную версию в этом году разработчики пока не отказываются.

Даг Ломбарди из Valve поведал общественности, что они считают Portal идеальной игрой для XBLA и хотели бы выпустить ее там, но Microsoft против этого. Они ссылаются на вездесущее ограничение на размер игры в 150 Мбайт, хотя известно, что в прошлом для некоторых XBLA-игр (Castlevania: Symphony of the Night, например) исключение все-таки делалось.

Aerosmith подписала соглашение с Activision на эксклюзивное распространение своих песен через игры сериала Guitar Hero. Это относится не только к грядущему спин-оффу Guitar Hero: Aerosmith, но и к основной игре линейки, Guitar Hero III: Legends of Rock. Но и владельцам Rock Band тоже грех расстраиваться: только-только наладился регулярный выпуск наборов из шести песен, как для игры уже вышел первый полный альбом, Judas Priest «Screaming for Vengeance». С такими успехами уже где-нибудь через полгода нас будут заваливать полными дискографиями исполнителей.

Разработчики из Criterion Games всерьез решили сдержать обещание полностью преобразить Burnout Paradise к концу года. В запланированном на август дополнении Davis впервые за всю историю Burnout появятся мотоциклы. Специально для них будут добавлены новые игровые режимы, соревнования и даже локации. В качестве приятного бонуса, с дополнением в игре также появятся и ночные гонки.

Гоночная игра Fatal Inertia когда-то планировалась как эксклюзив для PS3, но успешно пропустила старт консоли и, в итоге, вышла только на Xbox 360. Похоже, разработчики одумались и скоро она будет доступна для скачивания через PSN. Все это время авторы не сидели сложа руки, и Fatal Inertia предстанет в улучшенном и дополненном виде: будут добавлены новые уровни сложности и гоночные треки, а также улучшена графика и, конечно, добавлена поддержка гироскопов Sixaxis.

Разрекламированные эксклюзивные дополнения для Xbox 360-версии GTA IV могут появиться уже этим летом – об этом рассказал один из ди-джеев игры. Тем временем, западная пресса сообщает, что эти дополнения будут для GTA IV чем-то вроде Vice City и San Andreas для оригинальной GTA III, а не просто набором сайдквестов с новой машинкой.

Ubisoft наконец-то выпустила долгожданный патч для Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2. Он исправил множество вредоносных и читерских багов, а также несколько сбалансировал геймплей (например, уменьшено время ожидания респауна).

Для Super Stardust HD уже очень скоро выйдет дополнение Team Pack, добавляющее в мультиплеерный режим одного из лучших шутеров на PSN кучу интересных нововведений, в том числе кооперативное прохождение игры, редактор кораблей и, наконец, бои в режиме разделения экрана. Разработчики также намекали на некоторые следующие дополнения, в частности, на музыкально генерируемые (как в Audiosurf) уровни.

Elefunk

PSN АНОНС

Жанр: **specil.puzzle/adventure** | Издатель: **SCE** | Разработчик: **8bit Games** | Дата выхода: **будет объявлена**

Евгений Закиров

Не так-то просто перегонять слонов из левого края экрана в правый! Животные ленивые, неторопливые, любят потоптаться на месте, а уж если и делают шаг – такое вокруг землетрясение, только держись. Тяжелее всего слонам гулять по навесным мостам: хлипкие конструкции стонут, доски прогибаются, трещат, шатаются – того и гляди рухнут. А животному падать никак нельзя, ведь на его плечах судьба похищенных злыми людьми собратьев! Вот игроку и нужно как следует строить эти самые переходы и мосты, укреплять держатели и подтягивать канаты – чтобы слон мог беспрепятственно и ничего не поломав пройти четыре «тематических» мира, по пять уровней в каждом, и добраться до ушлых циркачей-похитителей. Слон будет терпеливо ждать в начале уровня, пока игрок, ограниченный в средствах и подгоняемый тикающим таймером, не построит переход и не даст команду «марш». Всего тут ожидается два типа держателей: это большие болты, которые используются для крепления основания, скажем, к скале, и маленькие, которыми эти основания-опоры соединяются между собой. Во время перехода, к слову, животное беззащитно, и если на его пути попадется кусок крыса, а под ногами запрыгает кусачая пиранья, хоботоносный зверь может испугаться и убежать обратно. Или, напротив, ринуться вперед, в щепки разнеся с любовью созданную конструкцию, и позорно свалиться в речку с клацающей зубами рыбкой. Упавший с обрыва тяжеловес через некоторое время появится снова, в бинтах и пластырях, но время будет упущено. Разработчики обещают найти применение встроенным в Sixaxis гироскопам, однако на данный момент их участие сводится лишь к «подбадриванию» подопечного: чем азартнее игрок потрясает контроллером, тем быстрее движется слон.



РЕТРОКЛАССИКА

PS one Classics:
- **Bishi Bashi Special, ?3.49**
- **Command&Conquer, ?3.49**
- **R-Types, 243 Мбайт, $5.99**

Xbox Originals:
- **Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory, 5.39 Гбайт, 1200 MP**
- **Metal Arms: Glitch in the System, 1.61 Гбайт, 1200 MP**

Virtual Console:
- **The Last Ninja, Commodore 64, 500 WP**
- **World Games, Commodore 64, 500 WP**
- **Double Dragon, NES, 500 WP**
- **Gradius II: Gofer no Yabou, TurboGrafx-16, 900 WP**
- **Final Soldier, TurboGrafx-16, 700 WP**
- **Columns III: Revenge of Columns, Sega Megadrive, EUR: 900 WP / USA: 800 WP**
- **Phantasy Star III: Generations of Doom, Sega Megadrive, 800 WP**
- **River City Ransom, NES, 500 WP**



Double Dragon
500 WP

Pirates vs. Ninjas Dodgeball

XBLA АНОНС

Жанр: **sports.alternative.special** | Издатель: **Gamecock Media Group** | Разработчик: **Blazing Lizard** | Дата выхода: **II квартал 2008 года**

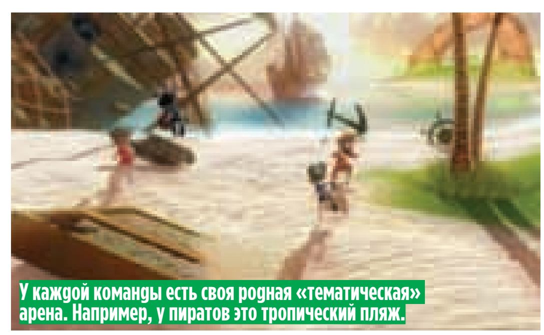
Алексей «3erglinG» Косожихин

Всяческие интернет-мемы уже настолько въелись в сознание большинства хоть изредка появляющихся в Глобальной сети людей (за примерами можно обратиться в «Уголок безвкусия» в рубрике «Блогосфера»), что по ним уже стали делать видеоигры. Pirates vs. Ninjas Dodgeball как раз из таких: она призвана раз и навсегда поставить точку в вопросе «кто победит, пираты или ниндзя?».

Разработчики справедливо рассудили, что лучший способ свести на одном поле боя такие разные команды (а кроме пиратов и ниндзя ожидаются также роботы и зомби) – это традиционная американская игра в вышибалу. Участвуют две команды по четыре игрока, цель: меткими бросками мяча «выбить» всех противников. Кроме классических правил в Pirates vs. Ninjas Dodgeball есть и слегка измененный режим – в нем передвижения персонажей каждой команды не ограничены половиной поля, а попадание мяча снимает лишь некоторую часть "здоровья" противника. Как только участник теряет все «здоровье», он выбывает из игры. Но не все потеряно – можно попытаться поймать мяч и восстановить здоровье. Также существует возможность пырнуть оппонента мечом – это не отразится на запасе его «здоровья», но поможет противника оглушить или выбить мяч из его рук. Кроме этого, у каждого персонажа обязательно есть некая уникальная особенность: например, девушка-пиратка умеет охмурять противника, заставляя его какое-то время в забытьи шататься по полю.

Чтобы исключить возможность постоянного применения спецприемов, разработчики вынудили каждого игрока со временем все больше уставать и терять силы. Уставший персонаж все чаще будет вынужден останавливаться передохнуть, что при стремительной игре может быстро привести к поражению.

Самое интересное в такой игре, конечно же, мультиплеер. Pirates vs. Ninjas Dodgeball сможет объединить от четырех до восьми человек как на одной приставке, так и в онлайне.



У каждой команды есть своя родная «тематическая» арена. Например, у пиратов это тропический пляж.



В крупномасштабных боях четыре на четыре трудно уследить за всем полем сразу.

«Dodgeball», она же «вышибала», – традиционная американская спортивная забава, первое упоминание о которой датируется 1892-м годом. Суть игры в том, что игроки одной команды пытаются попасть мячами в игроков другой, пока те по мере сил уклоняются. Наибольшей популярностью игра пользуется в средних школах, практически каждый урок физкультуры включает в себя раунд-другой «в вышибалу».

Address СИ://ОНЛАЙН/НОВОСТИ_ИНТЕРНЕТА

Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Mail.Ru – самый популярный портал Рунета

По данным исследования TNS Gallup, в марте этого года портал Mail.Ru занял первое место в России по охвату дневной аудитории. На **http://www.mail.ru** ежедневно заходит 5.85 млн россиян в возрасте от 12 до 54 лет, в результате чего Mail.Ru на 290 тыс. человек опередил «Яндекс» (5.56 млн). Кстати, по этому показателю упомянутые порталы вдвое превосходят Rambler, до сих пор воспринимавшийся рекламодателями как сопоставимый с ними по аудитории.

С данными TNS Gallup согласны не все. По официальным данным самого «Яндекса», именно его портал Yandex.ru – самый посещаемый в Рунете, с аудиторией около 8 млн человек в день.

Исследование TNS Gallup выявило опережающий рост посетителей Mail.Ru. Скажем, если московская интернет-аудитория за год увеличилась на 19%, то москвичей на Mail.Ru за аналогичный период стало больше на 41%.

Не менее позитивные данные Mail.Ru показал и по статистике отдельных нишевых проектов, многие из которых стали лидерами или вошли в пятерку тематических сайтов, наиболее популярных среди москвичей.

Так, Новости@Mail.Ru стал крупнейшим информационным сайтом. Авто@Mail.Ru занял первое место в категории «Мужские и автомобильные интернет-проекты», а Леди@Mail.Ru стал лидером среди женских порталов Рунета.

В разделе «Фото, видео, аудио» первое место получил Фото@Mail.Ru, а Видео@Mail.Ru – третье. Мой Мир@Mail.Ru и Блоги@Mail.Ru вошли в пятерку наиболее популярных социальных сетей, а Игры@Mail.Ru – в пятерку игровых проектов.

Безлимитный и мобильный Skype

Оператор интернет-телефонии Skype объявил о вводе гибких безлимитных тарифов, которые позволяют в течение месяца совершать неограниченное количество вызовов (длительностью не более 10 тыс. минут) по самым популярным направлениям 34 стран мира.

Как сообщает Internet.ru (**http://www.internet.ru**), новые тарифные планы делятся на три группы: Unlimited Country (звонки внутри одной страны по тарифу от 1.95 Евро в месяц), Unlimited Europe (звонки в 20 стран Европы от 3.95 Евро в месяц) и Unlimited World (звонки в 34 страны по цене $9.95 в месяц).

Увы, но это предложение пока недоступно жителям нашей страны – в список 34 государств, где будет действовать программа, Россия не вошла. В итоге в настоящее время звонки на российские мобильные номера с компьютера через Skype стоят $0,09 за минуту, на городские телефоны Москвы и Санкт-Петербурга – втрое дешевле, на телефоны других городов – $0,06 за минуту.

Также в конце апреля компания Skype официально объявила о выходе первой публичной бета-версии клиента для мобильных телефонов с поддержкой Java. «Мобильный» Skype может работать почти на 50 моделях телефонов производства Motorola, Nokia, Samsung и Sony Ericsson. Но уже в ближайшее время этот список должен существенно расшириться. Совершать Skype и Skype Out вызовы пока смогут только жители семи стран: Бразилии, Дании, Эстонии, Финляндии, Польши, Швеции и Великобритании.

KADR: фотобезумия больше, риска – меньше

DozoR.Classic (**http://dzzzr.ru**), «ночная городская игра с элементами логики и риска», существует в Сети уже около трех лет. Ее аудитория – около 60 тысяч игроков из 140 городов России и СНГ. Три года – большой срок, и авторы «Дозора» решили предложить любителям, профессионалам и просто всем, кто любит фотографировать, новый проект – KADR (**http://www.game-kadr.ru**).

KADR – заметно менее экстремальное развлечение. Участвуя в нем, команды соревнуются на скорость и точность выполнения постановочных фотографий в соответствии с полученными заданиями. В игре участвуют команды от 5 до 10 человек, прошедшие регистрацию на сайте проекта и заплатившие стартовый взнос. Средство фотографирования дозволено иметь лишь одно, но зато оно может быть любым – от пленочного или цифрового фотоаппарата, до заурядного камерофона (оценивается не качество фотографии, а ее соответствие условиям игры). Команде выдается 7 заданий, на выполнение которых отводится 5 часов. Команды из всех участвующих в игре городов стартуют в одно и то же время. Выигравшими признаются те, кто раньше всех (с учетом бонусов и штрафов) выложит на официальном сайте игры фотографии по всем заданиям. Самое приятное, что победители получают еще и денежный приз, сформированный из взносов участников и средств спонсоров.

Первая игра стартовала 26 апреля в 11 утра по московскому времени, ее забавные итоги (мужик-цыганка, голосующий на дороге, «мокрый кадр» и т.п.) можно видеть на **http://www.game-kadr.ru/?section=kadr**. Заметим, что участие в первом KADR'е было бесплатным для всех команд…

Домены по-русски и по-английски

С 28 апреля 2008 года, в соответствии с решением Фонда развития Интернет, в домене SU снимаются ограничения на регистрацию доменов с префиксом xn--, что позволит начать регистрацию русскоязычных доменов в этой зоне. Как сообщает регистратор RU-CENTER (**http://www.nic.ru**), домены будут выглядеть так: имя.su. Зарегистрировать русскоязычный домен теперь может любой желающий, стоимость регистрации – 600 рублей. Примечательно, что ограничений на количество используемых в имени кириллических символов не существует. В связи с этим, вероятнее всего, наибольший ажиотаж возникнет вокруг односимвольных («азбучных») доменов.

Для того чтобы избежать возможных споров, связанных с наиболее ценными кириллическими именами, RU-CENTER объявил о начале сбора предварительных заявок на русскоязычные домены в зоне SU. Впоследствии все доменные имена, на которые будет подано более двух заявок, примут участие в специальном аукционе. Стоит отметить, что появление кириллических имен в домене SU связано с позиционированием его как зоны, предназначенной для русскоговорящих пользователей Сети. Домен SU станет первой национальной доменной зоной, в которой появятся имена с символами русского языка. Напомним, что первоначально русскоязычные доменные имена должны были появиться в зоне SU, однако затем от этой идеи было решено отказаться в пользу внедрения кириллического домена верхнего уровня – РФ. Забавно, но в английском сегменте Интерне-

ГАЛЕРЕЯ БЛОГОВ

«Блог о сеонизме с юмором»

http://govnosite.info

Кому читать: тем, кто не ненавидит оптимизаторов.

Наверное, каждый из нас сталкивался с таким феноменом – ссылки, выданные поисковой машиной на первой странице результатов, приводят на какие-то странные малосодержательные и даже бессмысленные сайты, забитые рекламой. Такая напасть – результат работы оптимизаторов, создающих в погоне за кликами и трафиком «мусорные» сайты набитые ключевыми словами и ворованными текстами. На своем жаргоне оптимизаторы (SEO) называют их неприличным словом.

Обозреваемый блог – это «крик души» SEO-профессионала, который знает, что в Интернет он приносит много шума и немного толка. Но, в отличие от многих собратьев по ремеслу, Степыч желает каяться: «…весь этот …сайт – не больше чем стеб над кучами… сеошников, которые свои …сайты (созданные только для продажи ссылок и не более) называют произведениями искусства (причем, очень полезными для людей), созданными в промышленных масштабах. Да и вообще, это всего лишь …блог о паразитическом бизнесе под названием "СЕО"».

Читать этот блог не только интересно, но и весьма полезно, особенно для понимания текущей ситуации с вакханалией сайтостроения в Рунете.

BlogDozoR

http://blogdozor.blogspot.com



Кому читать/писать: тем, кому охота найти что-то интересное в чужих постах.

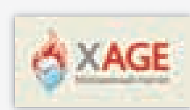
Перед нами довольно распространенный ныне тип блога – обзор чужих блогов. Поскольку объять необъятное (т.е. «блогосферу») невозможно, то в обзор попадают лишь те дневники и записи, которые интересны комментаторам.

Их тут трое, так что охват тем BlogDozoR'а относительно широк – политика, новости, софт, музыка и т.п. Рулят, конечно же, обзоры блогов всяческих видов и направлений с упором на добывание денег, раскрутку и оптимизацию (увы, таково основное занятие администраторов этого ресурса).

Но больше всего местные авторы любят давать советы: по «фотошопу», созданию сайта или по SEO-тематике. Если не боитесь быть погребенным под лавиной ссылок – загляните сюда. В противном случае держитесь от BlogDozoR'а подальше.

Xage

http://xage.ru



Кому читать/писать: тем, кто молод и любит игры.

Xage.Ru – это один из первых в Рунете молодежных порталов с блоговой структурой, который фактически не испорчен рекламой. Здесь привечают людей в возрасте от 14 до 39 лет, которых привлекают вечеринки, новые виды спорта обычного и экстремального, тюнинг и streetracing, гаджеты, новости кино и музиндустрии, мода и т.д.

И, несомненно, игры – самые свежие новости для игроманов и их обсуждение в комментариях. Все достаточно лаконично, упор сделан на скриншоты – оптимальный вариант для тех, у кого плохо со временем.

Мини-игры. Наш выбор

«УМНИКАМ И УМНИЦАМ!» – ТАКОВ ЛОЗУНГ СЕГОДНЯШНЕЙ ПОДБОРКИ МИНИ-ИГР. В НЕЙ СПЛОШЬ ХИТРЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ, КАЖДАЯ СО СВОЕЙ ИЗЮМИНКОЙ. ИЗ ОБЩЕГО РЯДА ВЫБИВАЮТСЯ ЛИШЬ РЕВЕРСИ – НИКАКИХ ПОДВОХОВ. А ВОТ ОСТАЛЬНЫЕ МИНИ-ИГРЫ, НАДЕЕМСЯ, УДИВЯТ ДАЖЕ САМЫХ ИСКУШЕННЫХ МИНИ-ГЕЙМЕРОВ…

3D REVERSI

http://3d-reversi.freeonlinegames.com

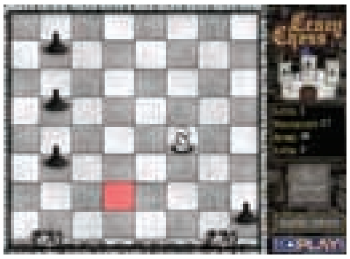
Классические реверси, но в трехмерной упаковке. Правила остались прежними – охватывая своими фишками фишки соперника, мы заставляем их менять цвет. Понятно, что победа остается за тем, чьих фишек на поле к концу партии будет больше. Есть два уровня сложности, начините с easy…



CRAZY CHESS

http://www.gamespot.com/promos/princeofpersia-game/flash

Название не обманывает – нам предлагают совершенно безумные шахматы. На поле лишь пешки, кони и некая крепость. Пешки неумолимо движутся сверху вниз, а наш единственный конь должен «поесть» их все до одной. Каждая пропущенная пешка – удар по крепости. Всего она выдержит восемь…



GLOPS

http://www.nickelarcade.com/Glop.html

С виду Lines, но на самом деле – серьезный тайм-киллер. Убираем с поля одинаковые кубики, чем длиннее цепочка – тем больше бонус. Но это не все: еще есть ротация экрана и цветов кубиков, взрывы и т.п. Если этого мало – на том же сайте два продолжения Glops: Revenge и Final Battle.



CUBE

http://www.eyezmaze.com/grow/cube/index.html

Очередное продолжение необычной и страстно любимой мною серии GROW от EYEZMAZE. Немного изменен интерфейс – теперь не надо перетаскивать предметы с панелей на игровое поле, а лишь щелкать по ним. Суть прежняя – расставить артефакты так, чтобы уровень каждого стал наивысшим.



Популярные блог-хостинги:

Источник: Яndex (http://blogs.yandex.ru)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яndex отслеживает 75 блог-хостингов).

1.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(48 тыс. записей/день, +15 тыс.)
2.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(37 тыс. записей/день, -2 тыс.)
3.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(20 тыс. записей/день, +7 тыс.)
4.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(15 тыс. записей/день, new!)
5.	LoveTalk	http://ltalk.ru	(6 тыс. записей/день, new!)
6.	LovePlanet.ru	http://loveplanet.ru	(6 тыс. записей/день, +1 тыс.)
7.	Beon.ru	http://beon.ru	(6 тыс. записей/день, без изменений)
8.	Blogger.com	http://blogspot.com	(3 тыс. записей/день, -5 тыс.)

та именно сейчас развернулась кампания, цель которой добиться создания домена верхнего уровня ENG, предназначенного исключительно для жителей Англии. «Каждое государство имеет собственный домен верхнего уровня или проводит кампании, направленные на создание такового. Нам же приходится довольствоваться CO.UK», – сетует один из представителей инициативной группы.

Игровой портал для любителей ZX Spectrum

Российские любители персонального компьютера ZX Spectrum к 26-му дню рождения платформы запустили сайт MySpeccy (**http://www.myspeccy.com**), на котором выложено несколько десятков игр для ZX Spectrum. Посетители могут сыграть в любую из представленных игр при помощи свободно распространяемого Java-эмулятора Qaop, сообщает Lenta.ru (**http://www.lenta.ru**).

Главное отличие нового сайта от аналогичных онлайновых сборников игр (в частности, World of Spectrum (**http://www.worldofspectrum.org**), ZXSpectrum.net и других) – это возможность сохранения достигнутых в играх результатов в сводной таблице. Благодаря этому составляется глобальный рейтинг игроков.

Авторы сайта намерены не просто развлекать посетителей, но и создать сообщество поклонников ZX Spectrum. Для обсуждения игр уже задействован форум. Кроме того, фанаты платформы могут вести на MySpeccy собственные блоги.

Для тех, кто не знает, о чем идет речь, напомним, что ZX Spectrum появился 23 апреля 1982 года. Его поддержка прекратилась в декабре 1990 года. Компьютер был оснащен процессором Z80, работающим на частоте 3,8 мегагерца. Объем ОЗУ варьировался от 16 до 128 килобайт. В 80-е годы на Западе и в начале 90-х в России он был чрезвычайно популярен в качестве игровой платформы.

Grand Theft Auto IV: в Интернете раньше, чем на прилавках

Приблизительно за неделю до начала официальных продаж PAL-версия Grand Theft Auto IV для Xbox 360 появилась на большинстве торрент-трекеров, сообщил блог Kotaku (**http://kotaku.com/383017/pirated-gta-iv-leaked-early-online**).

Не до конца ясно, действительно ли файл размером в 6.32 гигабайта является полной версией игры, но выложившая его группа iCON уверяет, что так оно и есть. Кроме того, пираты пообещали очень скоро выложить в Сеть еще и NTSC-версию Grand Theft Auto IV. Верить этому можно – заставку и видео из первых миссий уже выкладывали на видеохостинг YouTube, однако оттуда ролики быстро убрали.

Активность пиратов означает, что геймеры могли скачать Grand Theft Auto IV, записать ее на диск и играть на домашней консоли еще до появления хита в магазинах.

Это не первый случай, когда Rockstar упускает свои разработки в Интернет. В 2004 году в файлообменные сети просочилась Grand Theft Auto: San Andreas. Забавно, что, как и в нынешнем случае, это произошло за неделю до официального релиза. Комментариев у Rockstar представителям Kotaku получить не удалось, но в большинстве комментариев к новости виновниками «утечки» называют ритейлеров, которые получают игры за несколько дней до начала официальных продаж. СИ

Бесплатная браузерная игра номера

ВЕРДИКТ 7.0

ФРАГОРИЯ

ЖАНР:	action/MMORPG
РАЗРАБОТЧИК:	«РуСофтваре»
ОНЛАЙН:	http://www.fragoria.ru

«Фрагория» уже получила определенное признание у «больших» дистрибьюторов. Например, онлайновый магазин «Акелла-Онлайн» (http://shop.akella-online.ru/games/products/10) продает ее DVD и ключи активации (149 руб.) и виртуальные пин-коды (299-999 руб.) наряду с аналогичным товаром для PlanetSide и EverQuest II. Впрочем, если одолевает стойкое нежелание тратить деньги, насиловать себя не придется – эта браузерная MMORPG официально бесплатна, а потому, если средств мало, можно обойтись без бонусов и премиальных услуг.

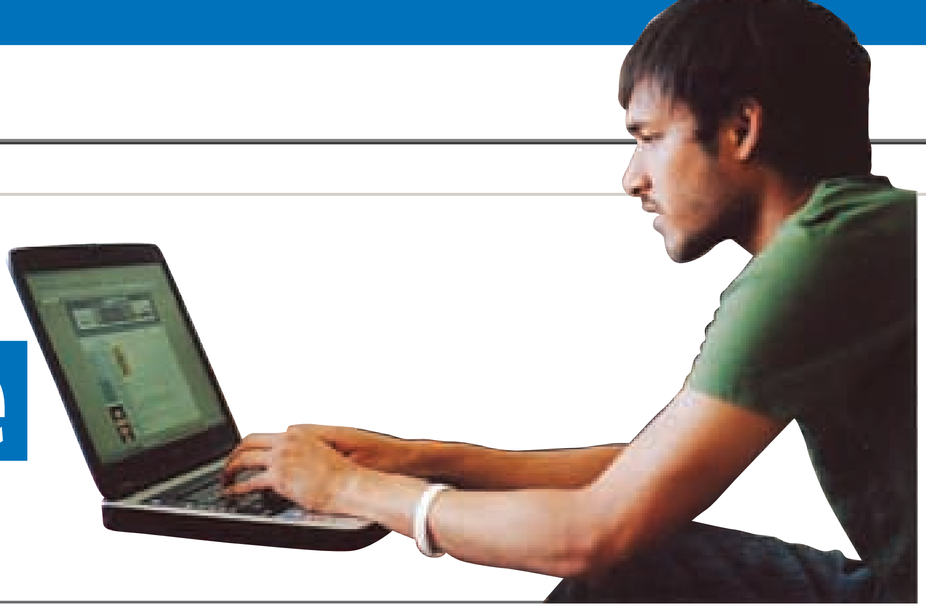
Во «Фрагории» мы живем по реальному времени, но смотрим на ее старославянский мир немного свысока – от третьего лица. Надо признать, что предложенная игровая вселенная выглядит весьма симпатично, пусть и мелковато. Графика, удивительно подробная для Flash-технологии, и есть, как подчеркивают разработчики, одна из главных особенностей проекта. Если с кем-то нужно сравниться, то на ум приходят «Аллоды», «Князь», Warcraft/Starcraft и т.п.

Сюжет вполне привычен – в основе старославянская тематика, разбавленная элементами сказок и… хайтека (тут и там всплывают останки почившей в бозе древней и очень развитой цивилизации). Поэтому в мире есть честная сталь, магия и высокотехнологичное оружие.

На одном аккаунте разрешается создавать до трех персонажей любого пола. Есть два варианта – магия или воинские искусства. В соответствии с выбранными характеристиками персонажи получают базовые умения и используемое оружие. Развитие героя связано с набором опыта и выливается в выполнение квестов от NPC, истребление компьютерной нечисти в наземном и достаточно развитом подземном мире. Кроме того, разрешен PvP, однако его зона ограничена специальными локациями (в значительной части мира убийство персонажей запрещено, нарушители караются Стражами) или турнирами на Дуэльной арене в Фрагорске, центральном городе Фрагории.

Как такового ограничения развития героя нет, но каждый следующий уровень обойдется в заметно большее количество опыта. Поэтому стоит задуматься о развитии альтернативного направления. Прокачав у персонажа воинские навыки, игрок может попытаться сделать из него мага, но надо учитывать некоторые ограничения. Скажем, магия разделена на четыре школы: Жизни, Смерти, Астрала и Стихий (Вода, Земля, Огонь, Воздух). Сочетать сразу все не получится – изученная школа Смерти приводит, например, к тому, что использование заклинаний Жизни будет возможным, но неэффективным. До 15 уровня штрафы невелики, но вот потом переучиваться будет уже очень сложно…

Игра в браузере (IE, Firefox, Safari и др.) требует широкого и устойчивого канала связи и достаточно производительного компьютера. Для расширения круга «потребителей» к «Фанагории» выпущен отдельный клиент (30.5 Мбайт) – он не только экономит трафик, но и заметно ускоряет игру на слабых машинах. При всей привлекательности «Фанагории» отметим, что игра еще довольно сырая, сервер работает не слишком стабильно, не все заявленные опции присутствуют.



Распределенные вычисления



Автор:
Илья Трошкин

«Раз, два, три, четыре. Сосчитаем дыры в сыре. Если в сыре много дыр, значит, вкусным будет сыр» – эта считалочка, как и наши простые детские подсчеты, осталась в прошлом. Теперь считают компьютеры, причем, считают много и без устали. С помощью Интернета и специального программного обеспечения любой желающий может попробовать поучаствовать в решении ранее невыполнимых задач. Например, узнать, какая погода ожидает нас через 50 лет, или внести свой вклад в решение проблем научного характера – таких как поиск лекарств от ряда болезней. А еще можно объединиться в команду с коллегами и заниматься простыми, но в то же время не менее полезными задачами. Пятнадцать лет назад подобные действия были из области фантастики, но благодаря быстрому развитию Интернета сегодня появилась возможность объединить огромный ресурс в одну систему, более мощную, чем какой-либо суперкомпьютер в мире. Самую сложную задачу можно теперь «распараллелить» и тем самым ускорить процесс ее решения с помощью распределенных вычислений.

Что это такое

Распределенные вычисления – это технология, предназначенная для решения сложных вычислительных задач при использовании мощности множества обыкновенных персональных компьютеров, находящихся в совершенно разных точках планеты. Это часто использующийся в современной науке способ справиться с нехваткой компьютерных мощностей: вычисления, которые необходимо провести, «распараллеливаются», разделяются на множество отдельных подзадач, которые распределяются между объединенными в сеть обычными компьютерами. Во многих проектах это компьютеры пользователей Интернета, добровольно предоставляющих для вычислений часть своего машинного времени.

Впервые задача совместного использования свободных вычислительных ресурсов компьютеров была оригинальным образом решена в начале 1970-х гг. учеными из исследовательского центра PARC (Xerox, Palo Alto), занимавшимися разработкой программ для первых компьютерных сетей. В 1973 г. Джон Шох и Жон Хапп написали простую программу, которая запускалась по ночам в локальную сеть PARC, расползалась по работающим компьютерам и заставляла их выполнять вычисления.

Следующий скачок в техническом решении проблемы совместной работы многих компьютеров над единой задачей произошел к концу 1980-х гг., когда только появились персональные компьютеры и электронная почта. В 1988 г. Арьен Ленстра и Марк Менес, работавшие на компанию DEC (Palo Alto), написали программу для факторизации (разбиения на множители) длинных чисел. Для быстрого завершения поставленной задачи программа могла запускаться на нескольких не связанных друг с другом машинах, каждая из которых занималась обработкой своего небольшого фрагмента числа. До широких масс технология распределенных вычислений добралась во второй половине 90-х с появлением Интернета. Началось, конечно, с любимых программистских задач шифрования и дешифрования, при решении которых необходим перебор большого числа вариантов.

Первым техническим воплощением технологии распределенного вычисления Grid Computing, по-видимому, является кластер, созданный под руководством Томаса Стерлинга и Дона Бекера в научно-космическом центре NASA, Goddard Space Flight Center, летом 1994 года. Названный в честь героя скандинавской саги, кластер состоял из 16 компьютеров на базе процессоров 486DX4 с тактовой частотой 100 MHz. Каждый узел имел 16 Mb оперативной памяти. Связь узлов обеспечивалась тремя параллельно работавшими 10 Mbit/s сетевыми адаптерами. Кластер функционировал под управлением операционной системы Linux, использовал GNU-компилятор, поддерживал параллельные программы на основе MPI. Процессоры узлов кластера были слишком быстрыми по сравнению с пропускной способностью обычной сети Ethernet, поэтому для балансировки системы Дон Бекер переписал драйверы Ethernet под Linux для создания дублированных каналов и распределения сетевого трафика.

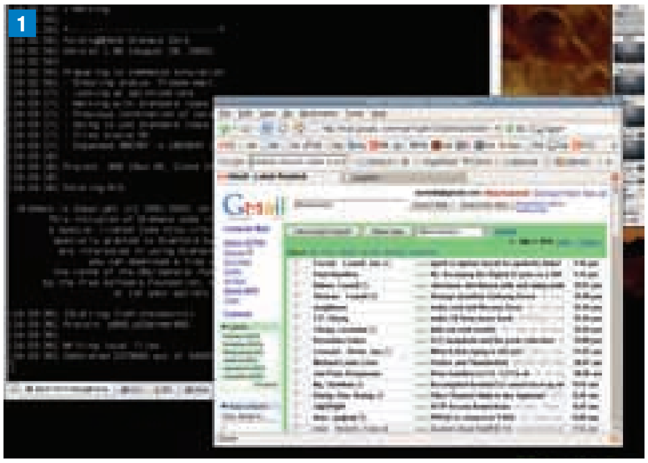
Идея «собери суперкомпьютер своими руками» быстро пришлась по вкусу академическому сообществу. Использование типовых компонентов, как аппаратных, так и программных, вело к значительному уменьшению стоимости разработки и внедрения системы. Вместе с тем, производительность получающегося вычислительного комплекса была вполне достаточной для решения существенного количества задач, требовавших большого объема вычислений. Системы класса «кластер Beowulf» стали появляться по всему миру.

Какими они бывают

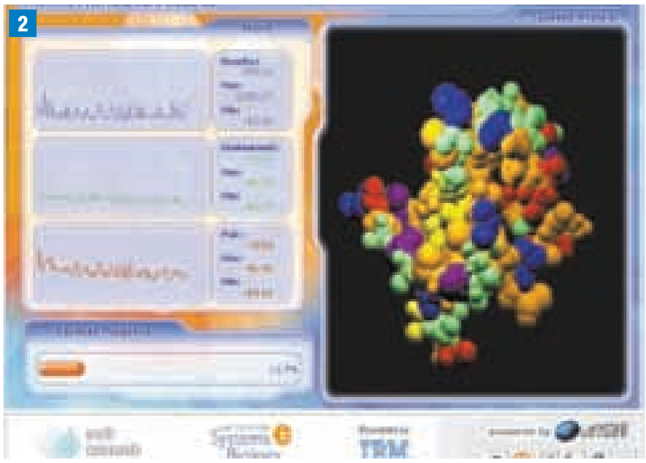
Сегодня существует два направления распределенных вычислений – Distributed Computing и Grid Computing.

Задачи, которые решаются с помощью Grid Computing, требуют активного межмашинного взаимодействия и синхронизации, реализуемых с помощью специальных библиотек MPI, PVM, BSPlib и др. Эти библиотеки обычно применимы только в кластерных системах, поскольку требуют высокой скорости сетевых взаимодействий и, соответственно, большого объема непрерывного сетевого трафика. Это означает, что все машины должны быть доступны с начала и до конца решения задачи. Поэтому организованная по такому принципу вычислительная сеть возможна чаще всего в пределах некоторой замкнутой организации. Такие ограничения обычно не подходят для крупномасштабных распределенных проектов.

Вычислительные задачи, которые не требуют никакой синхронизации между машинами и не нуждаются в дополнительном управлении в процессе выполнения работы, чаще всего решаются с помощью технологии Distributed Computing. Этот тип задач очень подходит для массивных Internet-проектов распределенных вычис-



1 В консоли проект Folding@Home по распределенным вычислениям.



2 Участники проекта Help Conquer Cancer анализируют 90 млн изображений протеинов для борьбы с онкологическими заболеваниями.

лений, реализуемых посредством связки «сервер – компьютер участника». Дело в том, что отдельные фрагменты задачи могут выполняться в любом порядке и могут быть перераспределены по другим персональным компьютерам, если какой-нибудь из результатов не удалось получить с первого раза. Отсюда, кстати, следует избыточность вычислений, когда один и тот же блок задания рассылается нескольким участникам. Это необходимо, чтобы гарантировать получение результатов вычисления отдельного блока, что не всегда возможно, учитывая участников и установленное на их компьютерах программное обеспечение.
Участие в проекте распределенных вычислений выглядит примерно таким образом: пользователь, он же участник, скачивает специальное программное обеспечение – клиентскую часть для своей операционной системы, после чего производятся определенные настройки и программу запускают в фоне.
Клиент периодически связывается с сервером проекта, запрашивая у него данные для обработки, и пересылает результаты. Получается, что компьютер постоянно находится в рабочем состоянии и не простаивает, в то время как клиент работает в фоновом режиме и не мешает основной работе.
Что касается оперативной памяти, некоторые из клиентских программ могут занимать ее значительную часть, и в результате работа на компьютере действительно заметно притормаживает. В этом случае нужно смотреть требования к проектам и участвовать в тех, которые не требуют больших объемов оперативной памяти. Множество проектов занимаются задачами математического характера, предъявляя минимальные требования к ресурсам и занимая минимум оперативной памяти. Что касается интернет-трафика, то такие проекты принимают/передают буквально несколько килобайт данных в сутки.

Об участниках, проектах и о том, как можно на этом заработать

Кто же они – участники проектов распределенных вычислений? Каким образом они привлекаются в проекты? Прежде всего, это, конечно же, всевозможная реклама. Большое количество участников увлекаются описаниями поставленных задач – к примеру, поиском лекарств, спасающих человечество, или участием в решении других глобальных задач в области естественных наук. Многие проекты устраивают нечто похожее на соревнования. Стимулом является возможность показать свои результаты перед другими – причем как личные, так и коллективные. Ведутся рейтинги статистики проекта, образуется целая сеть из участников проекта. Сами же участники рекламируют проект и постоянно привлекают все больше единомышленников. Так же существует денежное вознаграждение, проще говоря, проекты предлагают финансовую поддержку при достижении определенных успехов в проекте. Обычно известные проекты создаются и поддерживаются крупными и уважаемыми организациями, которые не будут рисковать своей репутацией и привлекать людей ко всяким сомнительным проектам – к примеру, разработке оружия или краже паролей.
Какие же конкретно проекты с использованием технологии распределенных вычислений предлагают нам сегодня их авторы? Проект Distributed.net, стартовавший в 1997 году, сегодня объединяет вычислительные мощности, эквивалентные 160000 «Пентиумов», работающих круглые сутки. Сейчас участники проекта взламывают файл, зашифрованный с помощью криптоалгоритма RC5. Тот, чей компьютер первым подберет ключ длиной 72 бита, получит от компании RSA Lab приз в 10 тыс. долларов.
Более крупную сумму можно заработать через Great Internet Mersenne Prime Search (GIMPS). 130000 участников этого проекта, основанного в 1996 г., решают весьма масштабную задачу: они ищут самые большие простые числа, которые затем можно использовать для генерации криптографических ключей. Организация Electronic Frontier Foundation учредила призы в 50, 100, 150 и 250 тыс. долларов за отыскание простых чисел, в записи которых используется соответственно миллион, десять миллионов, сто миллионов и миллиард знаков. Первый из этих призов уже получен в 2000 году участником проекта GIMPS Наяном Хаджратвалой из США. Следующее простое число, выскочившее в 2001 году на компьютере канадца Майкла Камерона, имело в своей записи только 4053946 цифр. Так что очередные призы EFF еще ждут своих героев.
С бурным развитием Интернета распределенные вычисления стали использовать и для решения более «жизненных» задач. Проект SETI@Home, стартовавший в 1999 г., всего за три года собрал четыре миллиона добровольцев по всему миру, которые теперь отдают нерастраченные вычислительные мощности своих компьютеров на поиск сигналов внеземных цивилизаций. Поиск состоит в обработке космических радиошумов, записанных самым крупным радиотелескопом мира Arecibo в Пуэрто-Рико. Записи нарезаются на кусочки по 107 секунд и раздаются отдельным персоналкам для выявления в них упорядоченных сигналов. На сегодня вычислительная мощность этой «любительской» сети при стоимости проекта в $500 тыс, достигает 50 терафлопс (триллионов операций с плавающей точкой в секунду). Это в четыре раза больше, чем дает суперкомпьютер ASCI White ценой $150 тыс. И даже больше, чем дает самый мощный суперкомпьютер мира, установленный в японском государственном центре исследования Земли в Йокогаме – у него 35 терафлопс. В позапрошлом году соучредитель Microsoft Пол Аллен пожертвовал на SETI еще 11.5 миллионов долларов. Теперь руководители проекта обещают, что после введения в строй нового телескопа Allen Telescope Array внеземная жизнь будет найдена в ближайшие 25 лет.
Бешеный успех SETI@Home привел к тому, что идея «вычислений на дому» набрала популярность. United Devices, Entropia, Distributed Science, Parabon, Popular Power – неполный список компаний, которые бросились внедрять системы распределенных вычислений для предсказания погоды, поиска новых лекарств или просто для сбора мощностей «на заказ». Весной этого года в игру включилась даже поисковая система Google – в ее «примочке» для браузеров Google Toolbar появилась кнопка проекта Folding@Home, участники которого – более 200 тыс компьютеров – заняты моделированием процесса формирования протеинов.
Более того, уже есть и успешно завершенные проекты. Весной сеть Anthrax Project, координируемая из Оксфорда, выбрала из 3.5 миллиардов молекулярных формул те 300 тыс, которые являются наиболее вероятными кандидатами на роль лекарства от сибирской язвы. С помощью более миллиона персоналок эта задача была решена всего за месяц вычислений «в свободное время». А в Канаде был создан четвертый по мощности суперкомпьютер мира, который, «проработав» всего один день, решил поставленную перед ним задачу по моделированию химической реакции, после чего снова «распался» на 1360 обычных компьютеров, стоящих в 20 разных научных центрах…
На сегодня самая мощная сеть распределенных вычислений SETI@Home использует всего 1% компьютеров, подключенных к Интернету (сразу вспоминается, что человек использует только 5% своего мозга). Однако таких проектов становится все больше. Что они будут делать, чтобы убедить пользователей отдать свои ресурсы именно им, а не кому-то другому? Вопрос пока остается открытым. Не меньше проблем и с сетями на «чистом энтузиазме» – наиболее привлекательными могут оказаться не самые важные или просто нерешаемые задачи. Например, можно ожидать, что проект предсказания погоды Climateprediction.com будет столь же популярным, как SETI@Home, однако он может оказаться и бесполезным.
Скорее всего, сети распределенных вычислений будут использовать универсальный стимул – деньги. Это могут быть призы за отдельные достижения, как в случае GIMPS, либо более продвинутые схемы повременной тарификации. В частности, руководитель научного отдела United Devices и директор SETI@home Дэвид Андерсон уже вынашивает проект «всемирной операционной системы» на основе Интернета (Internet-scale Operating System). Предполагается, что ISOS будет аккуратно отслеживать использование ресурсов каждого участника вычислительной сети и перечислять ему деньги в зависимости от расценок, установленных «покупателем вычислений». Наконец, сами вычисления могут стать валютой для взаиморасчетов между владельцами сайтов и их посетителями. Технология, разработанная отечественным математиком Михаилом Корманом, предполагает, что при загрузке веб-страницы ваш компьютер выполняет небольшое дополнительное вычисление, «спрятанное» в самой странице на языке JavaScript – например, вычисление дискретного преобразования Фурье над вещественным сигналом. Конечно, время загрузки страниц при этом увеличивается, как и при загрузке рекламных баннеров. Но зато, в отличие от баннеров, невидимые вычисления хотя бы не мозолят глаза.

Что будущее нам готовит…

Число компьютеров и программ выросло во много раз, так что сегодня распределенные сети для «паразитических» или «пиявочных» вычислений (leech computing) могут прятаться где угодно. Например, этой весной модуль системы распределенных вычислений был найден в популярной программе KaZaa, которая используется миллионами интернетчиков для обмена музыкой через Интернет. Гениально! Ведь если пользователь часами скачивает сотни мегабайт музыки, он и не заметит, что его компьютер потратил несколько лишних минут на какую-то другую задачу.
Распределенным вычислениям сегодня придают большое значение. Так, Институт распределенных вычислений (Institut des Grilles), созданный французским Национальным центром научных исследований (Centre National de la Recherche Scientifique, CNRS), должен обеспечить ученым легкий доступ к сверхмощным вычислительным ресурсам разного рода. Новый Институт объединит почти все значительные вычислительные ресурсы французских лабораторий: суперкомпьютеры, кластеры, сети из множества обычных компьютеров, осуществляющих параллельные вычисления.
Со временем люди стали все больше углубляться в распределенные вычисления, в создание своих проектов. С возникновением новых проектов у участников появился выбор – и вопрос о денежном вознаграждении, как правило, не является здесь решающим. Наиболее значимые факты гораздо проще. Стабильна ли клиентская программа? Устойчиво ли она работает в фоне, не мешая пользователю и другим программам? В любом случае, вычислять или не вычислять на благо обществу – выбор все равно остается за вами. СИ

Открытые бета-тесты июня

БЫТУЕТ МНЕНИЕ, ЧТО В ТЕСТИРОВАНИИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР УЧАСТВУЮТ ЛИШЬ САМЫЕ ЗАКОРЕНЕЛЫЕ И УПЕРТЫЕ ГЕЙМЕРЫ. ТЕ, КОГО НАЗЫВАЮТ HARDCORE И КТО ГОТОВ ПРОВОДИТЬ В СЕТИ СУТКИ НАПРОЛЕТ, ВЫЛАВЛИВАЯ БАГИ И СТРОЧА БЕСЧИСЛЕННЫЕ ПОСЛАНИЯ НА ФОРУМАХ РАЗРАБОТЧИКОВ.
ОДНАКО СРЕДИ ТЫСЯЧ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ОНЛАЙНОВЫХ RPG, FPS И RTS ХВАТАЕТ ВПОЛНЕ СЕБЕ КАЗУАЛЬНЫХ ПРОЕКТОВ. ИХ АУДИТОРИЯ – ГЕЙМЕРЫ, ПРОВОДЯЩИЕ ЗА ИГРОЙ НЕ БОЛЕЕ ОДНОГО ЧАСА В ДЕНЬ. ВОЗНИКАЕТ ВОПРОС – А КТО ТЕСТИРУЕТ ЭТИ ИГРЫ?
ОТВЕТ НА НЕГО ВЫ МОЖЕТЕ ДАТЬ САМОСТОЯТЕЛЬНО – В СЕГОДНЯШНЕМ ОБЗОРЕ БЕТА-ТЕСТОВ СПЛОШЬ «КАЗУАЛКИ» С БЫСТРЫМ ГЕЙМПЛЕЕМ: ОТ СЕРЬЕЗНОЙ И ТРЕБУЮЩЕЙ ЗАГРУЗКИ КЛИЕНТА «СФЕРЫ 2», ДО ПОЧТИ «МГНОВЕННОЙ» THE WITCHER: DUELMAIL.



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

«Сфера 2. Арена»

В самом конце апреля стартовал открытый бета-тест «Сфера 2 Арена» (**http://www.s2arena.ru**) – занятного тактического PvP-продолжения первой отечественной MMORPG. Игра адресована казуалам – тем, у кого нет времени на изнурительную прокачку или прохождение бесчисленных квестов.

Вместо типичного MMORPG-занудства нам предложены бескомпромиссные поединки с другими игроками на двух аренах группами от 3x3 и более многочисленными. Есть и межрасовые «нюансы» – столкновения между людьми и вампирами-врилами. Победа в командных боях зависит, в первую очередь, от слаженной работы группы, умелой охоты за флагом, контроля над «точками» и правильно выбранной тактики, и лишь затем – от «уровня» персонажей и экипировки.

Игровой баланс на начало теста был явно сырым – любой воин-«танк» на голову сильнее магов и, если успеет добежать, чаще всего выигрывал и у Damage Dealer'а (лучник и т.п.).

С технической точки зрения изменения в «Сфере» пока невелики – если играли в предыдущие версии, то ощущение дежавю гарантировано. Тем не менее, эта версия MMORPG получилась динамичной и веселой, и хотя бы по этой причине участвовать в тесте необходимо.

Клиент совсем невелик – 300 Мбайт. «Сфера 2 Арена» легко пойдет на компьютерах самой умеренной производительности (Pentium 4 2,0 ГГц, 2 Гбайт ОЗУ и видеокарта уровня GeForce3 с 32 Мбайт VRAM).

The Witcher: DuelMail

Ролевой бренд «Ведьмак», продвигаемый в России «Новым Диском», пополнился еще одним проектом – бесплатной браузерной MMORPG The Witcher: DuelMail (**http://duelmail.thewitcher.com**).

The Witcher: DuelMail вступил в открытый бета-тест в конце апреля, и, по прикидкам разработчиков, финальную версию мы увидим 9 мая этого года. Надо сказать, верится в это с трудом. А вот в то, что идущая бета, как предупреждают польские девелоперы из CD Projekt RED и one2tribe, совсем не отражает качество будущего продукта – вполне. В планах новое, расширенное и доработанное игровое руководство, а также реализация полноценной поддержки «иноязычных» шрифтов – к которым отнесена, естественно, кириллица.

Если заглянуть еще дальше, то нам обещано, что в целом у The Witcher: DuelMail будет необычно высокое для флэш-игр качество, характерное, скорее, для высокобюджетных клиент-серверных игр. Будут зрелищные боевые визуализации, высококачественная анимация с применением технологии motion-capture, спецэффекты и полноценный звуковой ряд. Игра никогда не прекратит развитие благодаря регулярному выходу обновлений и дополнений. Лучшим игрокам грозят некие «Призы», а собрать в DuelMail своих товарищей будет очень просто – отправив сообщение по электронной почте.

Но пора вернуться на землю. Сегодня суть игрового процесса DuelMail достаточно банальна – дуэли между персонажами, представляющими три различных класса (выбирается при первом заходе на сервер). Победы, как и положено, приносят очки опыта, позволяющие персонажу подняться на следующий уровень, получить новые умения и боевые артефакты. Особенность DuelMail заключается в том, что геймер вначале формирует свою атаку и защиту, состоящую из заклинаний и неких маневров, а лишь затем бросает вызов другим игрокам, также создавшим боевые последовательности.

Для участия в бета-тестировании необходим аккаунт на форуме официального сайта игры «Ведьмака» (**http://www.thewitcher.com**), более-менее производительный компьютер и, конечно же, браузер (надежнее – Internet Explorer) с поддержкой последней версии Macromedia Flash.

Fortress 2 Blue

Fortress 2 (**http://www.fortress2.ru**) – одна из самых популярных онлайновых игр в Корее (10 млн регистраций). Как ни странно, это не MMORPG, а динамичная казуальная аркада, отдаленный потомок всем известных Worms. Геймплей Fortress 2 совсем несложен. Однако предельная доступность, помноженная на азарт, создает очень непринужденную атмосферу, подзабытую в современных играх. Если говорить более конкретно, то перед нами сражения мультяшных «танчиков» и самоходок, которые обладают набором уникальных игровых характеристик и умений. «Боевые ходы» выполняются по очереди участниками каждой команды. Залог успеха – правильный расчет угла и силы выстрела, а также использование особенностей рельефа и погодных условий. Каждое сражение занимает всего несколько минут, поэтому основная аудитория Fortress 2 – казуалы из «офиса и дома».

В Fortress 2 ведется глобальный рейтинг игроков, успех в котором зависит от количества побед. Игроки могут объединяться и проводить поединки для определения сильнейшего клана. В дополнение к обычным боевым и защитным предметам предусмотрена продажа премиальных вещей и услуг. Причем большинство из них заметно усиливает премиального персонажа…

Чтобы принять участие в бета-тесте, необходимо зарегистрировать аккаунт на официальном сайте и скачать клиент (40 Мбайт). СИ







1 В будущем The Witcher: DuelMail обещает невиданные красоты и чудеса Flash-анимации. Пока же это довольно стандартная браузерная MMORPG.

2 В «Сфера 2. Арена» нет NPC, зато предостаточно снаряжения, специальных умений, магических эликсиров и спецэффектов.

3 В Fortress 2 Blue без денег не проживешь – премиальные вещи и услуги серьезно влияют на игровой баланс.

НА ТВ ЧЕРЕЗ ПОСТЕЛЬ



2X2 ПРИГЛАШАЕТ НА КАСТИНГ

ПОДРОБНОСТИ НА 2X2TV.RU

18+

Address СИ://БЛОГОСФЕРА

БЛОГОСФЕРА

Выросли или нет?

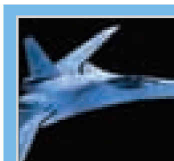


billy_kun

ПРАВИЛА

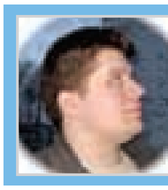
Во Всемирной паутине, по адресу http://community.livejournal.com/ru_gameland, можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы, касающиеся игровой индустрии и производимых ей продуктов. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы представляем вашему вниманию.

Очень часто слышишь фразу «я вырос из игр». Типа «теперь я такой взрослый и серьезный, что мне не интересно играть в игры». И почему-то такое заявление выглядит вовсе не взрослым, а совсем наоборот – детским. Как будто человек хочет поставить себя выше детей, но в итоге оказывается на их же уровне.
И вот в последнее время я столкнулся с аналогичной проблемой – мне не интересно играть в игры. Такое заключение я сделал на основании того, что ни во что не играю, и мне совсем не хочется поиграть в то, во что играют, например, те же школьники и студенты (я сам студент), или люди в теме «во что играю сейчас» на форуме. Раньше меня переполняло желание просто играть, иногда даже не важно, во что. И я на полном серьезе играл в игры, на которые сейчас даже не обратил бы внимания, и не захотел бы увидеть их дальше обложки или ролика. А вот сейчас такого чувства нет – я почему-то живу, как будто всех этих игр вокруг вообще нет.
Но дело в том, что мои любимые игры мне не перестали нравиться. Я, конечно, не задрачиваю их просто ради того, чтобы задрачивать, но я очень часто вспоминаю их и размышляю о том, что для меня было знакомство с ними. Я не буду здесь писать пафосные названия, потому что, по-моему, это совершенно ни к чему. Но я не стал любить игры меньше, ничуть. Причем в то же время мне не хочется играть во все попало, и я больше не захожу в магазин с играми с целью «найти что-нибудь поиграть». Но, с другой стороны, я знаю наверняка, за какими играми я туда зайду, когда они выйдут, и я знаю, что я буду играть в них запоем, и они завладеют моим мозгом на долгое время.
Просто теперь может быть одно из двух – игра либо «завладеет мозгом», либо будет дропнута где-то на уровне между презентацией и роликом на ютубе. Если этот ролик вообще возникнет желание посмотреть. И тогда я подумал: «может, чем больше узнаешь игры, тем меньше их любишь?» Потому что когда я был школьником, то компьютерные игры казались какой-то волшебной и безграничной страной виртуальных миров, которые удовлетворяли все мои эстетические потребности. Потом этой страной стали видеоигры на PlayStation, но и эта страна оказалась по большому счету лишь декорациями, и в реальности тех самых желанных игр, которых так жаждал мозг, оказалось вовсе не так много. Может все-таки что-то есть в этой мысли?



deep_sky

Похожая история...
Новинки с крутой графикой, спецэффектами и реалистичной физикой выходящие пачками вообще не впечатляют. Равно как и полуфабрикаты, которыми та же EA кормит широкие массы «геймеров».
Слежу за несколькими игровыми сериями. Мне интересно как закончится Half-Life и StarCraft, жду продолжения Alone in the Dark и того дня, когда же Bethesda выпустит РПГ, по атмосферности не уступающую Morrowind. От вселенной C&C, к сожалению, больше не жду откровений... Tekken для меня закончился на PS3-версии Tekken 5, посмотрел трейлеры – 6 часть кажется другой. id что-то не шевелятся, равно как и создатели Carmaggedon. Так что на гонки и синглплеерные шутеры я по большому счёту забил. Жду «третий эпизод».
Последнее, что определённо понравилось из новых игр – Penumbra. Всё. В общем-то тоже грустно выходит.



diatloy

А я уже могу предсказать – как только кончится студенческое время и начнется рабочее, играть станет хотеться еще меньше – ибо во все уже физически не успеешь наиграться.
Картонные вселенные будут пачками с матом отбрасываться, стоящее будет появляться пару раз в год по праздникам. Поводом к тому чтобы НЕ играть в игру спокойно может стать кривая защит, из-за которой надо будет тратить безумно много времени на загрузку (это ж вставить диск, загрузиться, загрузиться и еще раз загрузиться – кошмар, сколько времени в пень).
А, ну и, кроме того, идеальным вариантом станет карманная консоль. Я почти не трогаю PlayStation 2, ибо до нее еще переться надо, да и телек особой мобильностью не отличается. PSP в этом плане выходит на первый план.
Жизнь после универа вообще сера и нелепа :(



pinwizz

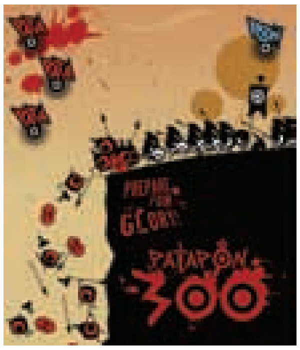
Человек может думать, что он не играет, потому что он взрослый, но на самом деле он просто н а и г р а л с я. Играет он или нет – зависит не от возраста, а от того, сколько он уже посвятил этому времени. Страсть проходит, переключаешься на что-то другое – на музыку, кино, и там возникают те же эмоции, которые были по отношению к видеоиграм. Или переходишь на игровую альтернативу – ретрогейминг, инди и т.п..
Это если кратко.

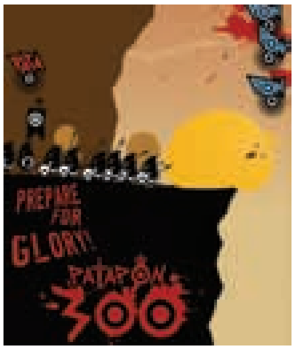
Очень часто слышишь фразу «я вырос из игр». И почему-то такое заявление выглядит вовсе не взрослым, а совсем наоборот – детским.

ВНИМАНИЕ!

Тексты блоггеров публикуются с сохранением авторской стилистики и орфографии. Кроме того, блоггеры не являются сотрудниками журнала, и их мнение может не совпадать с официальной позицией редакции.

Помимо приуроченного к нашему спецу об играх-ужастиках опроса, «Блогосфера» представляет вашему вниманию любопытнейшее обсуждение темы пресыщения играми. Можно ли сказать, что человек «вырос из игр», если они ему перестали нравиться? С чем связано падение интереса к играм? Ответы блоггеров ищите ниже.







Хоррорные игры



timedevourer

Любите ужастики? Расскажите – в хоррорных играх что для вас более важно? Есть ли рецепт такой игры, которая вас бы напугала? Чего вы ждете от грядущих игр жанра (в смысле, если не брать в счет отошедших от хоррорности Alone in the Dark, Resident Evil и иже с ними)?



aerissy

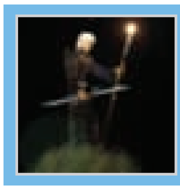
Ну что сказать, я люблю хорроры, которые пугают, в первую очередь, не зомбяками и монстрыгами (так что Резидент отпадает), а атмосферой. В этом божественен Сайлент Хилл. Когда, например, во второй части в Апартмент билдинге заходишь в какую-то комнату, и там тебе что-то шепчут на ухо... Ты не видишь, кто это, и практически невозможно разобрать, что шепчут, и это и дает такое ощущение, которое пробирает до костей. В третьей части я подпрыгнула на месте когда в альтернативном Торговом центре, после того, как ты отходишь в сторону, дверь туалета открывается, хотя там никого нет. На тот момент я играла с другом, и мы даже поставили на паузу, чтобы спорить о том, кто из нас пойдет осматривать злосчастный туалет. Или же сцена с отпадающей головой манекена. СХ 4-й был хуже, чем предыдущие части, да и момент пугающий там для меня был всего один: гигантская голова Айлин в альтернативной больнице. Я еще не касалась Ориджинса, но пока что она получает отнюдь не лестные отзывы. В общем, последние части серии меня немного разочаровали.
Кроме атмосферы, в хоррорах я люблю этакий саспенс, т.е. туманы, темнота, и т.п. Я также люблю японскую тематику в играх. Отражение этих качеств нашлись в Фатал Фрейме, моем фаворите, и Форбидден Сирене, игре, где большую часть времени приходится руководствоваться стелсом, но она не становится от этого менее интересной и завораживающей. Фатал Фрейм для меня прекрасен всем: атмосферой, сюжетом, геймплеем. В ней вам надо бороться с призраками, используя специальную фотокамеру. В этом то и плюс, они же призраки и они могут достать тебя где угодно… На протяжении игры уже будешь вздрагивать от каждого характерного звона колокольчиков, который звенит, если призрак поблизости. Они ведь могут появиться когда угодно.
В Форбидден Сирене есть много, очень много стелса и еще каждый раз, когда ты убиваешь зомбяка, через минуту или две он оживает. Порой оружия вообще нет, и приходится прятаться. Тем более с вами в большинстве случаев есть какой-нибудь компаньон. Я не являюсь большой поклонницей стелса, но игра привлекает интересным сюжетом и системой с sightjack, которая позволяет видеть мир глазами других, в том числе и зомби, что делает процесс стелса легче.
В этих играх нет особо жутких моментов типа шепота в комнате, но мне в них нравится атмосфера безысходности, что, где бы ты ни был, тебя все равно найдут.
Хорошая музыка является большим плюсом, в СХ этого навалом, в Сирене и Фатал Фрейме большей частью нойз, к сожалению.

Очень жду новой Сирены, тем более что трейлер и демо уже вышли, да и к новому Фатал Фрейму уже вышли скрины. Хотелось бы чтобы там были элементы предыдущих игр, но и от нововведений не откажусь. СХ 5 пожелаю, чтобы его лишь не запороли…



feedart

Ну, люблю, когда в хоррорах страх построен не на внезапных вздёргиваниях очередного зомби, а-ля резиденты, как бы это грустно не звучало. Атмосферу люблю. Вот в СХ – жуткая атмосфера прекрасно передаётся шипением радио, повсеместным туманом, совершенно чудесно задизайненными монстрами и т.д. Ну, музыка, музыка. Люблю тревожную, напряженную музыку, но в то же время не надо всегда угнетать звуками органа. Опять же, в СХ прекрасная музыка.
Из геймплея устраивает стандартный хоррорный гемплей. То есть тот самый геймплей из RE1 или SH1, то есть камера висит где-то под потолком, ходишь по комнатушкам, собираешь айтемы. В этом плане переход от хоррора в экшен от третьего лица в RE4 был в какойто степени огорчением, также как и наверное предстоящий RE5. Но сам RE4, несомненно, хорош, не спорю. Также люблю всякие особенности отдельных игр – например, панику в Haunting Ground, камеру в Fatal Frame или прятки в Clock Tower.
FPS-хорроры тоже принимаю, однако страха там как-то меньше.
От грядущих игр жду разве что более подробной передачи той же атмосферы. Принимая во внимание возможности консолей можно сделать весьма и весьма сильный хоррор. Ну, ещё можно онлайн влепить, вроде того, что был в RE: Outbreak.



gr1zzzly

Не люблю хорроры, которые пугают неожиданными выпрыгиваниями из-за угла или отвратительными (в смысле страшными) монстрами. Это немного бездарно, на мой взгляд, потому что сказать «бу!» в нужный момент довольно просто. А вот действительно трудно нагнетать атмосферу, когда ты боишься места и происходящего, а не выпрыгивающих из-за углов страшных монстров. Вот почему для меня самой страшной игрой последнего времени стал квест Scratches («Шорох» в России), который давил именно атмосферой и грамотно поданной историей. И плевать на более чем устаревшую графику, тотальное 2D и отсутствие передвижений и действия (почти). Она действительно пугала. Почти то же самое с Call of Cthulhu, но там, правда, есть проблема недоделанности, хотя игра могла бы стать действительно гениальным ужастиком. Увы, удалось лишь отчасти.

«УГОЛОК БЕЗВКУСИЯ»

Пата-пата-пата-пон! Нынешний «Уголок безвкусия» чуть менее безвкусный, чем обычно, – его украшают отличные фанарты по мотивам Patapon. Другие работы этого художника можно увидеть по адресу http://canecodesign.deviantart.com.

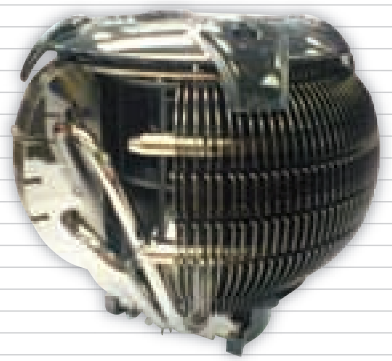
Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА



НА КОНТРАСТЕ

Еще две модели мониторов от компании LG были представлены на российском рынке этой весной. Новые дисплеи принадлежат к серии L7W и различаются между собой лишь диагональю – 19 и 22 дюйма. По заявлению производителя, мониторы представляют собой воплощение инноваций и передовых разработок. В мониторах LG L7W используется уникальная технология LG Digital Fine Contrast (DFC), которая позволяет увеличить динамическую составляющую контрастности до 10000:1. Технология DFC «на лету» контролирует яркость по мере изменения картинки на экране и обеспечивает потрясающий баланс черного цвета и отличную передачу различных оттенков на темных участках. Это увеличивает качество картинки в целом и уменьшает нагрузку на глаза. Время отклика 2 мс (GtG) оставляет четким (без эффекта смазывания) даже насыщенное графикой изображение. Благодаря новой технологии 4:3 In Wide картинки стандартного формата 4:3 отображаются на широкоформатном экране 16:9, без каких-либо искажений или растяжений. Просто выбрав функцию в контекстном меню, вы можете сразу добиться правильного отображения картинки. Цена новых мониторов пока не сообщается.



СФЕРИЧЕСКОЕ ОХЛАЖДЕНИЕ

Если речь заходит о продукции Cooler Master, то мы рассказываем исключительно о корпусах данной марки. Однако в ассортименте вышеупомянутой фирмы есть весьма неплохие системы охлаждения. На выставке CeBIT 2008, которая проходила по традиции в Ганновере, был представлен процессорный кулер под названием Cooler Master Hyper Z600, который совсем только-только поступил в продажу, а совсем недавно на официальном сайте появилась информация о модификации своего некогда популярного Cooler Master Sphere. Новая версия получила название Sphere Black. Охладитель отличается от традиционной версии более ярким дизайном. Это касается и полностью черных элементов радиатора, и нестандартного 66-мм вентилятора с синей диодной подсветкой. В остальном решение осталось без изменений. Скорость вращения лопастей вентилятора равна 2200 оборотам в минуту, а шум создаваемый нагнетателем находится на уровне 22 дБ. Сам охладитель весит чуть менее 700 грамм и может быть установлен на любой популярный процессорный сокет.



ПРАВИЛЬНОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ

Выпуском нового ЖК-экрана отличилась и компания Philips. Под этой маркой был анонсирован телевизор Philips 32PFL7403D стандарта HD-Ready (1366x768p) с диагональю экрана 32 дюйма и функцией обработки изображения HD Natural Motion. Эта модель из серии Design Collection получила приз выставки CES 2008 в Лас-Вегасе за инновации в области дизайна и проектирования. Естественно, Philips 32PFL7403D может похвастаться не только элегантным внешним видом. Технология обработки изображения Pixel Plus 3 HD обеспечивает яркость, естественность и реалистичность картинки. Каждый пиксель входящего изображения оптимизируется для наилучшего сочетания с окружающими пикселями, в результате чего изображение становится более естественным. Технология HD Natural Motion устраняет рывки, возникающие при просмотре, оценивая движение предметов и корректируя его. Установка двойной частоты кадров работает с высокой частотой обновления в 100 Гц. Она увеличивает четкость при изображении движения более чем в 2 раза по сравнению с обычным ЖК-дисплеем, обеспечивая в результате время отклика 3 миллисекунды. Рекомендованная цена, установленная производителем, – $1600.



ЗЕРКАЛО ДУШИ

Изготовить оригинальный и в то же время практичный компьютерный корпус – настоящее искусство. Однако компании Antec, известной во всем мире благодаря своим «бесшумным» корпусам и мощным блокам питания, удалось показать нечто весьма интересное. Совсем недавно компания представила новый вариант одного из своих самых популярных корпусов серии Performance One – модель Antec P182SE. Модификация сохранила все характерные черты, присущие обычному P182. В конструкции были использованы трехслойные шумопоглощающие стенки и разделенный на две части каркас. Также предусмотрены секции отдельно для материнской платы и блока питания, дабы изолировать создаваемый БП шум и выделяемое им тепло от остальных частей компьютера. Производителем была создана индивидуальная система укладки кабелей, а также установлены силиконовые демпферы для HDD, обрезиненные порты для ввода трубок внешнего радиатора системы жидкостного охлаждения, трехскоростные 120-мм вентиляторы и съемные моющиеся воздушные фильтры. Мало того, инженеры Antec даже вмонтировали светодиодный фонарик на гибкой ножке. Модель доступна в продаже в России по рекомендованной розничной цене $286.

НОВИНКИ ОТ WESTERN DIGITAL

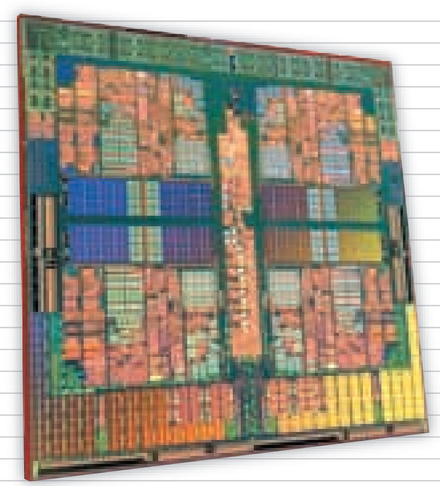
Компания Western Digital обновила серию внешних накопителей My Passport Essential. Было объявлено о выпуске моделей с десятью новыми расцветками. Накопители My Passport Essential отличаются простотой в обращении, легкостью и удобством транспортировки. Для них не требуется отдельного источника питания, так как они получают ток через кабель USB. Портативные накопители My Passport Essential комплектуются программой синхронизации и шифрования, позволяющей легко обмениваться файлами с компьютером, а емкости вполне достаточно для того, чтобы хранить и переносить тысячи музыкальных композиций, видеофильмов и фотографий. На случай утери накопителя вся информация на диске зашифровывается со 128-разрядным ключом. В числе новых расцветок: ярко-оранжевый, желтый, голубой, белый, темно-фиолетовый, вишневый красный (cherry red), салатовый, натуральный красный, синий и даже розовый. Выпускается три модификации накопителя Western Digital My Passport Essential различной емкости: 160, 250 и 320 Гбайт. Рекомендуемая розничная цена модели WD My Passport Essential емкостью 320 Гбайт составляет $210, 250 Гбайт стоит $180, а 160 Гбайт — $150.





ЕЩЕ МОЩНЕЕ

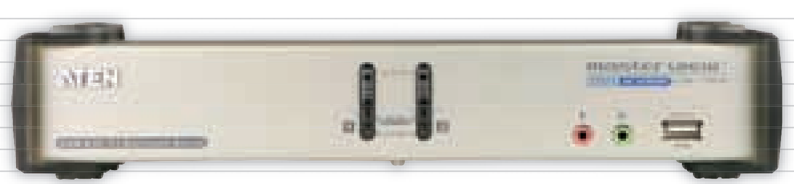
Корейская компания GM Corporation (GMC), известна российскому пользователю за счет компьютерных корпусов. Корпуса марки GMC пользуются заслуженной популярностью благодаря высокому качеству, продуманной конструкции и уникальному дизайну. Однако специалисты GMC постоянно улучшают и модернизируют свою продукцию. Приняв во внимание то, что в последнее время современные компьютерные комплектующие потребляют все больше мощности, GMC решила оснастить популярные модели корпусов более мощными блоками питания. Модели домашних и офисных компьютерных корпусов GMC G-50, A-30, E-30, H-60, K-55, G-35 до недавнего времени комплектовались блоками питания мощностью 350 Вт. По сегодняшним меркам этого недостаточно. Теперь в продаже появятся эти же модели, но с блоками питания мощностью 400 Вт. Геймерам и требовательным пользователям понравятся модели GMC A-35, H-70, X-21, X-22, которые теперь будут выпускаться с блоками питания 450 Вт.



УМНОЖАЕМ НА ЧЕТЫРЕ

Наконец-то мы дождались официального заявления представителей корпорации AMD о начале поставок на территорию России новых высокопроизводительных процессоров AMD Phenom X4. Старшим в семействе этих процессоров является AMD Phenom X4 9850 Black Edition. Каждый из новых процессоров имеет подлинную четырехъядерную архитектуру и, в сочетании с чипсетами серии AMD 790, позволяет достичь небывалого уровня производительности. Стоит отметить, что у пользователей есть выбор между четырьмя решениями. На прилавках магазинов появятся AMD Phenom X4 9550 с рабочей частотой 2,2 ГГц, AMD Phenom 9650 с частотой 2,3 ГГц, AMD Phenom X4 9750 (2,4 ГГц) и, наконец, AMD Phenom X4 9850 Black Edition (2,5 ГГц). Заявленная цена на старшую модель составляет $235. Самый младший процессор можно будет приобрести за $210. Как видно, разница не слишком велика, да и сами цены достаточно гуманны.

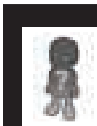
ПЕРЕКЛЮЧАЙТЕСЬ



За таким страшным словосочетанием KVM-свитч, скрывается весьма полезный в быту агрегат. Фактически это переключатель между несколькими интерфейсами, который позволяет объединить между собой функциональности нескольких устройств. При желании пользователь может соединить два компьютера и один монитор, и всего одним щелчком использовать возможности необходимой на данном этапе системы. Встроенный 2-портовый USB 2.0 хаб и аудио-порты на передней и задней панелях нового Anten CS1782 позволяют подключать USB принтеры, цифровые камеры, флэш-накопители и другие USB-устройства. Доступ к периферии одного компьютера можно предоставлять и другим ПК, подключенным к KVM-переключателю. Переключатель Aten CS1782 – это превосходное решение для мультиплатформенных систем благодаря поддержке всех основных ОС: Windows 2000, Windows XP, Windows Vista, Linux, MAC OS и Sun. Функция Auto Scan позволяет проводить поиск и синхронизацию всех подключенных к устройству компьютеров. Рекомендованная производителем цена составляет всего $220.

КРИСТАЛЬНЫЙ ЗВУК

ТЕСТИРОВАНИЕ АКУСТИЧЕСКИХ СИСТЕМ С ОПТИЧЕСКИМ ВЫХОДОМ



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

МНОГИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ КОНСОЛЕЙ В СВОЕ ВРЕМЯ ОЗАДАЧИЛИСЬ ОРГАНИЗАЦИЕЙ ДОМАШНЕГО КИНОТЕАТРА НА БАЗЕ СВОЕЙ ПРИСТАВКИ. НАПРИМЕР, С SONY PLAYSTATION 3 ТАКОЙ ВОПРОС ПРИ ВСЕХ ВОЗМОЖНОСТЯХ КОНСОЛИ ВЕСЬМА АКТУАЛЕН. БЕССПОРНО, ЗВУК ИГРАЕТ НЕМАЛУЮ РОЛЬ В ИГРОВОМ ПРОЦЕССЕ, И ПУСКАТЬ ВЫСОКОКАЧЕСТВЕННЫЙ АУДИОПОТОК ЧЕРЕЗ НЕКОТОРОЕ ПОДОБИЕ ДИНАМИКОВ, ВСТРОЕННЫХ В ТЕЛЕВИЗОР, ВЕСЬМА КОЩУНСТВЕННО. В ДАННОМ ОБЗОРЕ МЫ ПОСТАРАЕМСЯ РАЗОБРАТЬСЯ – КАК ПОДКЛЮЧИТЬ МНОГОКАНАЛЬНУЮ СИСТЕМУ К КОНСОЛИ ЧЕРЕЗ РЕСИВЕР И КАКИЕ КОЛОНКИ ПОДОЙДУТ ДЛЯ ПЕРЕДАЧИ ДАННЫХ ЧЕРЕЗ ОПТИЧЕСКУЮ ЛИНИЮ.

НЕМНОГО ОБ ОПТИКЕ

Подключение колонок к приставке или ресиверу производится благодаря оптическому кабелю TosLink, если речь идет о соответствующем соединении. Стандарт подключения TosLink был разработан компанией Toshiba для передачи данных формата PCM между CD-плеерами и ресиверами одноименной марки. В скором времени формат был адаптирован для большинства плееров, вне зависимости от производителя. Первоначально системы с применением TosLink использовали только прямой поток данных от CD-проигрывателей. Сегодня наибольшую популярность приобрел стандарт подключения S/PDIF-Out, который устанавливается не только на ресиверы, но и на многие материнские платы с ориентацией на мультимедиа-сферу. В DVD-проигрывателях, для примера, S/PDIF применяется для передачи цифрового аудио-потока к дешифраторам объемного звука. Фактически, S/PDIF или S/P-DIF расшифровывается как Sony/Philips Digital Interface Format, или как Sony /Philips Digital Interconnect Format. Соответственно, сам стандарт был разработан компаниями, которые указаны в названии. Интересно, что метод соединения посредством TosLink и S/PDIF приобрел популярность и в сфере автомобильного звука, где ликвидация путаницы проводов, которые крайне неустойчивы к электрическим помехам, может быть осуществлена с помощью одного-единственного оптоволоконного кабеля.

КОНСОЛЬ И AV-РЕСИВЕР

Большинство игр для Sony PlayStation 3 (если не сказать, что все) поддерживают систему пространственной передачи аудиоданных в формате Dolby Digital. Так что если геймер уже обладает самой консолью, HD-телевизором, то хорошие колонки и ресивер совсем не помешают. Возможно, акустика уже поддерживает оптический выход – тогда наличие ресивера совершенно не обязательно, а сам пользователь получает возможность серьезно сэкономить. Однако не стоит забывать о возможностях самого AV-ресивера. В конце концов, это не просто приемник аудио- и видеосигнала, а устройство, позволяющее перенаправлять сигналы (как аудио, так и видео) от нескольких групп входов на один выход, то есть коммутировать. Более продвинутые модели ресиверов, например, способны конвертировать видеосигнал из одного формата в другой. В возможности работы с аудио входят: декодировка Dolby Digital и DTS сигналов, раскладка стерео в псевдо 5.1, а также добавление эффектов объёмного звучания стерео-сигналам и 5.1. Это будет полезно, когда пользователь будет просматривать на консоли фильмы в низком качестве или при отсутствии разделения звука. В конце концов, ресивер зачастую играет роль усилителя, так что следует серьезно подумать о покупке такого устройства, если есть желание создать полноценный кинотеатр дома.

Итак, представим краткую схему подключения ресивера к консоли посредством оптического кабеля TosLink. Предположим, у пользователя имеется Sony PlayStation 3, кабель, ресивер и сама акустическая система. Правильно подключить колонки к ресиверу – задача, которую должен решить сам пользователь. Все зависит от модели системы. Здесь можно воспользоваться стандартными RCA-разъемами. Нас же в данной ситуации интересует методика подключения самого ресивера. Найдя порт S/PDIF-Out как на задней панели консоли, так и на стенке, соединяем их между собой посредством шнура TosLink. Когда эта операция будет выполнена, заходим в меню «Настройки звука» в пункте «Настройки» консоли. Теперь нам понадобиться закладка «Настройки вывода аудио». Нам предлагается выбрать «разъем ТВ или усилителя AV». Здесь есть возможность сделать ставку на HDMI, SCART или цифровой оптический выход. Желательно конечно, использовать первый вариант, но мы соединяем акустику посредством оптического канала, так что выбираем цифровой разъем. Далее следует самое интересное. Пользователю нужно отметить галочкой поддерживаемые ресивером опции передачи данных. Мы выбираем шестиканальный Dolby Digital и DTS. Также отмечаем линейный PCM с частотой 44.1 кГц и линейный PCM с частотой 48 кГц. Далее осталось только сохранить настройки и наслаждаться многоканальным звучанием. Та же методика верна для подключения шестиканальных акустических наборов с оптическим интерфейсом без использования ресивера.

Методика тестирования

Представленные в нашем обзоре наборы акустики тестировались с учетом двух параметров: качество звукопередачи (высокие, средние, и низкие частоты), а также кинотеатральные возможности. Для первого теста мы использовали музыкальные композиции различного формата – классические мелодии с обилием верхних частот, электронную музыку с насыщенными басами, а также типичный рок с хитросплетением частотных наборов и тональностей. Что касается кино, то мы попросту решили просмотреть избранные моменты из кинофильма «Full Metal Jacket» в формате Blu-Ray на консоли Sony PlayStation 3. Чтобы оценить все нюансы мы специально выкручивали громкость практически на максимум. Основываясь на субъективных впечатлениях, мы определяли лучших и раздавали награды.

Тестовый стенд

Процессор: Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)
Системная плата: Abit P35 Pro
Память DDR II: 2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
Видеокарта: ATI Radeon HD 3870 512 Мбайт GDDR4
Жесткий диск: RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
Аудиоплата: Creative Sound Blaster Audigy 4
DVD-привод: LG GSA-H62N
Корпус: GMC R2 TOAST
БП: ThermalTake W0131RE 850W
Операционная система: Microsoft Windows XP Professional SP2

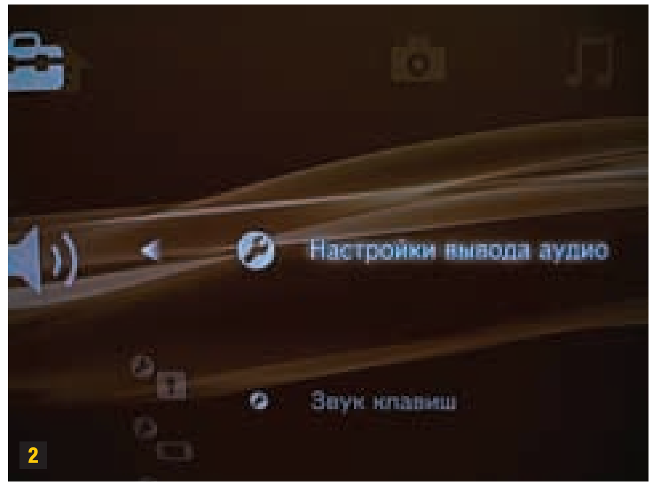
Что мы тестировали

Jetbalance JB-632
Logitech Z-5500 Digital
Microlab H-500D
Sven HT-500
Edifier S2000
Onkyo GX-77M

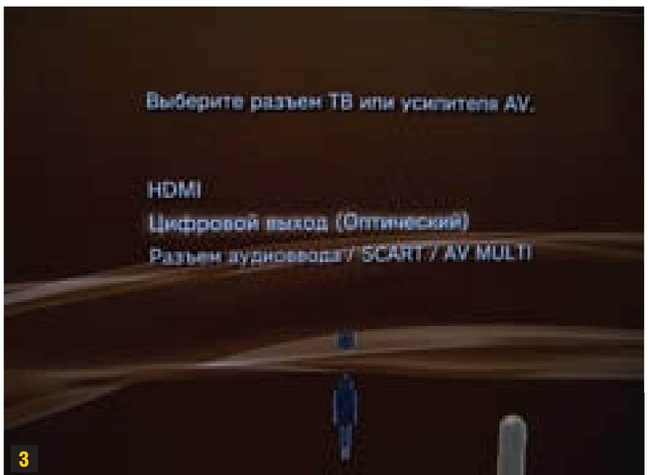
Название	Jetbalance JB-632	Logitech Z-5500 Digital	Microlab A-H500D	Sven HT-500	Edifier S2000	Onkyo GX-77M
Формат:	5.1	5.1	5.1	5.1	2.0	2.0
Материал корпуса:	MDF	MDF, Пластик	MDF, Пластик	MDF, Пластик	MDF, Пластик	MDF
Полная мощность, RMS:	125 Вт	535 Вт	320 Вт	200 Вт	40 Вт	30 Вт
Мощность сателлитов:	5x 15 Вт	1x 69 Вт (центральный), 4x 61 Вт (фронтальные, тыловые)	5x 45 Вт	5x 28 Вт	2x 20 Вт	2x 15 Вт
Мощность сабвуфера:	50 Вт	161 Вт	95 Вт	60 Вт	0 Вт	0 Вт
Диапазон частот:	40 Гц – 20000 Гц	33 Гц – 20000 Гц	25 Гц – 20000 Гц	40 Гц – 20000 Гц	48 Гц – 20000 Гц	40 Гц – 10000 Гц
Соотношение сигнал/шум:	55 дБ	93.5 дБ	85 дБ	60 дБ	85 дБ	65 дБ



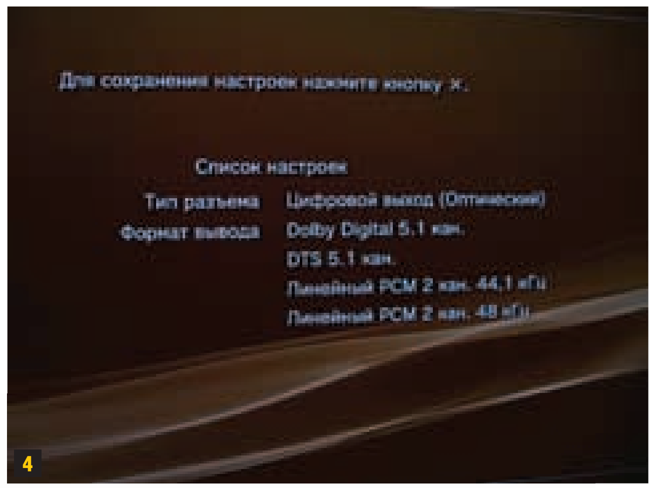
1



2



3



4

1 Слева изображен типичный разъем оптического кабеля TosLink.

2 После соединения оптическим кабелем ресивера и приставки нужно осуществить настройку параметров аудио в меню «Настройки звука» .

3 Пользователю предлагается выбрать три варианта подключения в процессе настройки подключения. Нам нужен цифровой оптический выход.

4 На данном рисунке представлен список настроек типичной шестиканальной системы. Отметим, что схема верна как в конфигурации с ресивером, так и без.

5 Цифровой оптический выход используется не только в аудиосистемах. В частности, S/PDIF используется в сетевых маршрутизаторах.

6 На рисунке изображена тыловая панель многофункционального AV-ресивера Onkyo TX-SR605 – здесь есть все порты и выходы, необходимые для сборки домашнего кинотеатра. Конечно, для подключения к консоли будет достаточно более скромного устройства.

7 Все необходимые порты расположены на задней панели консоли – в нашем случае Sony PlayStation 3. Пресловутый S/PDIF помечен подписью Digital Out (Optical).

Словарь

Цифровой выход – позволяет переписывать цифровой сигнал без изменений или преобразовывать с помощью внешнего преобразователя. Проигрыватели (в нашем случае речь идет о консоли), в которых отсутствуют встроенные декодеры Dolby Digital, используют цифровой выход на внешний декодер/усилитель. Разделяют два типа цифровых выходов – оптический и коаксиальный, в котором используется обычный проволочный кабель.

TosLink – кабель на основе оптоволокна, использующийся для коммутации отдельных элементов аудиосистемы. Является зарегистрированной торговой маркой Toshiba Corporation. Часто встречается разный способ написания, например: TOSlink, TosLink, или Toslink. Общее название стандарта - EIAJ Optical.

S/PDIF – интерфейс формата передачи аудио, который поддерживает передачу цифровых аудио сигналов от одного устройства к другому без процедуры преобразования в аналоговый сигнал, что позволяет избежать ухудшения качества звука.

AV-ресивер – совмещенный в одном корпусе блок многоканального усилителя, радио-тюнера и AV-процессора. Используется для усиления звукового сигнала, его конвертации и преобразования в необходимый формат, а также для соединения комплектующих единой системы.

PCM (Pulse Code Modulation - импульсно-кодовая модуляция) - способ цифрового кодирования сигнала при помощи записи абсолютных значений амплитуд. Именно в таком виде записаны данные на всех аудио CD.



5



6



7

JETBALANCE JB-632

Компания Jetbalance достаточно хорошо известна, благодаря своим моделям мультимедийной акустики, однако в ассортименте продуктов этой фирмы отсутствуют наборы со встроенным процессором DSP-эффектов и, как следствие, оснащенные цифровыми выходами. Один из столь редких комплектов носит название Jetbalance JB-632 и представляет собой типичную шестиканальную систему с сабвуфером. Комплект достаточно тяжелый, с общим весом чуть более 18 кг. Труба фазоинвертора сабвуфера выведена на лицевую панель. Здесь же находятся основные органы управления, а также небольшой продолговатый экран с эквалайзером. С помощью клавиш можно выбрать способ передачи сигнала (цифровой или аналоговый), а также систему отображения звука – 2.1 или 5.1. Что касается звукопередачи, то на достаточно низких частотах сабфувер практически не слышно – не помогает даже калибровка. Музыку слушать не очень комфортно. А вот смотреть кино с рассматриваемым комплектом легко и приятно – спецэффекты передаются с должным размахом и яркостью.





LOGITECH Z-5500 DIGITAL

Цифровыми выходами (коаксиальным и оптическим) снабжены только самые дорогие акустические наборы от Logitech. Следует отметить, что и дешевых комплектов в ассортименте компании не так уж много, поскольку большинство принадлежит к классу декоративных. Что касается рассматриваемой акустической системы, то в первую очередь она поражает за счет заявленной мощности. Полкиловатта для мультимедийного набора – это совсем не шутка. Система звучит достаточно сбалансировано, несмотря на несоответствие размеров сабвуфера из MDF и небольших сателлитов и пластика. Управление осуществляется при помощи пульта ДУ. У сателлитов предусмотрены специальные крепления на стену. Мало того, их можно вращать по вертикальной оси, если речь идет о тыловых и фронтальных, а центральную колонку можно направить по горизонтальной оси. Следует отметить, что при работе даже на 80% от максимальной громкости, можно услышать посторонние шумы. Шипение различимо при проигрывании музыкальных партий на любых частотах. Фильмы смотреть также не очень комфортно.

MICROLAB A-H500D

Общий вес акустического комплекта от компании Microlab составляет 30 кг, так, что советуем озаботиться наличием персонального автотранспорта для перевозки этой отнюдь не маленькой коробки. Следует отметить, что Microlab A-H500D – это не мультимедийная акустика, а полноценный аудиофон для домашнего кинотеатра. Корпуса сателлитов сделаны очень качественно, с использованием магнитной изоляции. Интересно, что каждый двухполосный сателлит оснащен фазоинвертором. Качество воспроизведения – просто превосходно. Касается это как высоких, так и низких частот. Пульт управления достаточно удобный, а выносная панель оснащена FM-тюнером и часами с будильником. В целом набор Microlab A-H500D нам очень понравился и серьезных минусов мы не нашли. Сказать стоит только о характерных щелчках, которые возникают при включении и выключении системы. Со временем этот звук может стать серьезным раздражителем для обладателя Microlab A-H500D. Также нет напольных стоек для сателлитов, так что колонки придется размещать на столе или навесных полках.



SVEN HT-500

Компания Sven известна благодаря своим недорогим акустическим комплектам, что, впрочем, ничуть не влияет на качество воспроизводимого звучания. Внешне набор Sven HT-500, который, как и прочие участники тестирования, оснащен цифровыми выходами, выглядит достаточно футуристично – особенно если речь идет о варианте с серебристой окраской. Тем не менее, пользователю предлагается на выбор три цветовых решения: серебряный, светлое дерево и вишня. Система обладает неплохим запасом по мощности и качественной звукопередачей. Особенно нам понравился именно бас – глубокий и чистый, без посторонних призвуков. Фронтальные и тыловые колонки обладают среднечастным динамиком и шелковым купольным твиттером. Центральная колонка отличается от остальных наличием дополнительного среднечастотника и горизонтальным расположением. Слушать музыку с помощью этих колонок также весьма приятно. Все основные органы управления вынесены на переднюю панель сабвуфера, кроме того, настройка параметров также возможна с помощью эргономичного пульта дистанционного управления.



$255



$310

EDIFIER S2000

Акустическая система S2000 является, без преувеличения, визитной карточкой компании Edifier. Несмотря на то, что формат набора ограничивается рамками 2.0, здесь есть все необходимое для подключения набора к консоли. Сам набор представлен двумя сателлитами и внешним блоком усиления, который также играет роль некоторого подобия ресивера. На лицевой панели усилителя расположены органы управления. Здесь находятся регуляторы тембра, баса и общей громкости, а также клавиши выбора источника сигнала. Все эти настройки можно калибровать с помощью пульта ДУ. Беспроводной пульт управления настройками для 2.0-системы большая редкость, однако здесь он будет весьма кстати. Усилительный блок собран из двух частей – в одной из них установлен предусилитель, а в другой трансформатор. Что касается качества звучания, то здесь колонки просто превосходны. Несмотря на двухполосное представление, они чисто, без призвуков, отображают весь спектр частот. Кроме отсутствия многоканального звука, покупателя может расстроить слишком высокая цена для акустики такого класса.

ONKYO GX-77M

Компания Onkyo до некоторого времени производила акустику исключительно для японского рынка и поэтому не была знакома российскому пользователю. Набор Onkyo GX-77M формата 2.0 оснащен цифровыми выходами и также может быть использован для работы с консолями. Акустика оснащена цифровыми выходами – коаксиальным и оптическим. Интересно также, что, в отличие от многочисленных аналогов, комплект Onkyo GX-77M оснащен двухполосной коаксиальной динамической головкой, хотя о разумности такой конструкции можно поспорить. Фактически высокочастотный излучатель диаметром 2 см расположен строго по центру основного динамика с диаметром 10 см. Таким образом, значительно улучшается стереофоническая звуковая картина, хотя мы особых изменений по сравнению с той же моделью от Edifier не заметили. Все органы управления вынесены на лицевую панель одного из сателлитов. Если говорить о цифровых выходах, то они установлены с тыловой стороны той же колонки. Качество звука – на среднем уровне, хотя свою цену колонки оправдывают полностью.



$150

Выводы

Следует отметить, что найти в наших магазинах приличную акустику с поддержкой цифровых выходов не так уж и легко. В ассортименте каждой солидной компании есть такие модели, но их не так уж и много по сравнению с огромным потоком типовых мультимедийных комплектов. Что касается наград, то наиболее интересным набором следует считать Microlab A-H500D. Богатая функциональность, красочная звукопередача, элегантный внешний вид – вот основные особенности этой системы. Мы вручаем ей «Выбор редакции». Акустика от Jetbalance также не осталась без внимания. Несмотря на отдельные недостатки, этот набор станет отличным дополнением к игровой консоли. Особенно если при покупке важную роль играет вопрос цены. Советуем также обратить внимание на Edifier S2000 – дорогой, но качественный 2.0-комплект. Понравилась нам и система Sven HT-500 благодаря качественному звуку и неплохой цене.

ИГРАЕМ ПО-ВЗРОСЛОМУ

ИГРОВЫЕ КОНТРОЛЛЕРЫ ВЧЕРА И СЕГОДНЯ

ДЛЯ НАИБОЛЬШЕГО ПОГРУЖЕНИЯ В ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС ПРОИЗВОДИТЕЛИ МАНИПУЛЯТОРОВ МОДИФИЦИРУЮТ СТАРЫЕ РЕШЕНИЯ И ПРИДУМЫВАЮТ НОВЫЕ – ВСЕ БОЛЕЕ НЕОБЫЧНЫЕ И ИНТЕРЕСНЫЕ. ВПОЛНЕ ВОЗМОЖНО, ЧТО КОМУ-ТО ХВАТАЕТ КЛАССИЧЕСКОГО НАБОРА – МЫШКИ И КЛАВИАТУРЫ. ОДНАКО СЛОЖНО ПРЕДСТАВИТЬ, ЧТО ФАНАТ АВИАСИМУЛЯТОРОВ БУДЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЧТО-ТО ОТЛИЧНОЕ ОТ ДЖОЙСТИКА. КАЖДЫЙ ТИП ИГРЫ ТРЕБУЕТ СВОЕГО, ИНДИВИДУАЛЬНОГО ПОДХОДА. И РЕЧЬ ИДЕТ НЕ ТОЛЬКО ОБ УДОБСТВЕ, НО И ОБ ЭФФЕКТИВНОСТИ. МЫШЬ С ЧУВСТВИТЕЛЬНЫМ СЕНСОРОМ ПОЗВОЛЯЕТ ОПЫТНОМУ ИГРОКУ ЗАРАБОТАТЬ В ШУТЕРЕ БОЛЬШЕ ФРАГОВ, А ГРАМОТНО НАСТРОЕННАЯ АУДИОСИСТЕМА – ПРЕДУГАДАТЬ ПОВЕДЕНИЕ ВРАГА НА ПОЛЕ БОЯ. ВСЕ ИДЕТ К ТОМУ, ЧТО ИГРОК МАКСИМАЛЬНО ПОГРУЖАЕТСЯ В ИГРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО. МНОГОЕ ДЛЯ ЭТОГО БЫЛО СДЕЛАНО РАНЕЕ, А ТЕКУЩИЕ РАЗРАБОТКИ В СКОРОМ ВРЕМЕНИ ПОЗВОЛЯТ ИСПЫТАТЬ НЕБЫВАЛЫЕ ОЩУЩЕНИЯ ОТ ИГР. ИМЕННО ПОЭТОМУ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ГЕЙМЕРЫ ВСЕГО МИРА УДЕЛЯЮТ БОЛЬШОЕ ВНИМАНИЕ ПЕРИФЕРИИ. О НЕЙ МЫ И ПОГОВОРИМ.

1 Ранец Aura Systems Interaction Vest позволяет создавать эффект вибрации благодаря встроенному сабвуферу.

2 Мы уже рассказывали о системах с фривольным названием Buttkicker, которые монтируются на основании стула или кресла. В определенный момент сидение будет дрожать и трястись, создавая эффект присутствия.

3 Оригинальный способ сбросить вес и одновременно насладиться игрой предлагает тренажер GameRunner. Фактически это беговая дорожка, сопряженная с контроллером. Передвижение осуществляется при беге, а поворот – с помощью ручек.

Вспомогательные устройства с обратной связью

Большинство пользователей современных консолей знакомо с понятием обратной связи не понаслышке. Современные геймпады позволяют создавать эффект вибрации во время игры, хотя не рекомендуется использовать их длительное время. В результате создается эффект, наблюдаемый у строительных рабочих, которые работают с отбойным молотком. Сегодня дополнительные эффекты дают не только геймпады, но специальные сопроводительные устройства. Примером таких приборов может служить специальный виброжилет со встроенным сабвуфером, который заменяет вибромотор. Каждый взрыв, каждый удар сопровождается вибрацией. Наибольший эффект наблюдается в трехмерных шутерах. В аркадных «стрелялках» из-за большой плотности попаданий эффект в целом теряется. Мы как-то уже писали о весьма интересном устройстве – кресле Pyramat, которое дает возможность не только ощущать виброэффект на собственной шкуре, но еще и получать удовольствие от грамотно установленной звуковой системы. В свою очередь, компания Philips создала оригинальный игровой акустический комплект, который воздействует на зрительные органы и слух геймера. Акустика снабжена лампами, которые загораются и пульсируют при выстреле или взрывах. Компания планирует расширить линейку, добавив дополнительные способы воздействия на человека во время игры.

А вот компания Hori создала специальный контроллер, предназначенный для использования в играх с применением холодного оружия. Средство управления стилизовано под самурайский меч – катану. Оно снабжено эффектом обратной связи и поставляется со специальной церемониальной подставкой.

Погружение в виртуальную реальность

В конце шестидесятых было введено понятие искусственной реальности. Более популярный термин виртуальная реальность появился в 1989 году благодаря Джарону Ланьеру. В свое время визиткой будущего была виртуальная карта города Аспен, где пользователь мог своими глазами увидеть достопримечательности Колорадо, причем в летнем или зимнем варианте. Карта была создана специалистами Массачусетского Технологического Института в 1977 году. Сегодня «виртуальность» в прямом ее понимании используется в многочисленных сферах, преимущественно для подготовки и тренировки профессиональных кадров. В частности, летные школы США активно используют симулятор парашютных прыжков.

Первоначально виртуальная реальность напрямую ассоциировалась с компьютерными играми. Позднее стали появляться специализированные авиа- и автосимуляторы, которые моделируют разного рода физические свойства. В силу своей высокой стоимости распространения виртуальные симуляторы не получили, поскольку результатом разработки становилась целая установка, а не отдельный контроллер. Настоящим символом виртуального мира стали особые 3D-шлемы. Эти устройства много раз фигурировали в футуристических фильмах или фантастической литературе. Герой надевает шлем и оказывается в совершенно другом мире. Многие компании предлагали свои версии приспособлений, но наиболее интересные решения предлагала фирма Interactive Imaging Systems. Первый продукт этой конторы – шлем VX-1 появился еще в 1995 году. Он не получил большого распространения, но благодаря ему IIS стала известной маркой. В принципе, шлемы были неплохой задумкой, однако быстрая утомляемость глаз не позволяла использовать устройство в течение долгого времени. Сегодня существует большое количество аналогов в виде небольших очков со встроенными наушниками. Но либо их стоимость слишком высока, либо они не дают должного эффекта погружения.

Необычные системы и перспективы

Сегодня большинство сопроводительных манипуляторов (джойстики, геймпады, мыши, трекболы) способны работать только в двумерной плоскости. Многие компании ведут разработки по созданию нового поколения контроллеров, которые смогут задействовать третье измерение. Интересный агрегат был представлен на выставке CES 2007. В принципе, Novint Falcon можно с легкостью назвать джойстиком с обратной связью, но его особенность состоит именно в оригинальной конструкции. Вес Novint Falcon составляет 1.8 кг, а рыночная стоимость – $240. Обратная связь и эффект силовой отдачи реализованы достаточно интересно. Контроллер может стимулировать все виды ощущений: вязкость, вес, текстуру. Если, например, стрелять из дробовика, то игрок получит соответствующую отдачу, а если поднимать ящик, то пользователю придется совершать усилие, чтобы поднять его. Стоит отметить, что интерес у посетителей выставки контроллер взвал необычайный, так что возможно, мы в скором времени будем иметь некоторую обязательную альтернативу привычной мышки.

Весьма интересный интерфейс для работы с данными был разработан группой ученых из Университета Барселоны (Испания). На данном этапе речь идет об устройстве для создания музыки, которое будет полезно для работы с многофункциональными синтезаторами. Однако вполне возможно, что в скором времени мы получим возможность управлять игровым процессом с помощью ReacTable. На деле ReacTable – это и есть музыкальный инструмент с интерфейсом мультитач. На люминесцентной поверхности круглого стола расположены объекты – звуковые фильтры. Объекты могут быть перемещены согласно предпочтениям пользователя. Можно сокращать расстояния и изменять их положение относительно друг друга. На самом столе появляются динамические изображения, которые каким-то образом характеризуют звук. Возможности устройства действительно впечатляют, и уж наверняка разработчики игровых контроллеров пройдут мимо такой находки. Сегодня существуют два прототипа ReacTable – один из них, по некоторым данным, приобрела знаменитая певица Bjork.

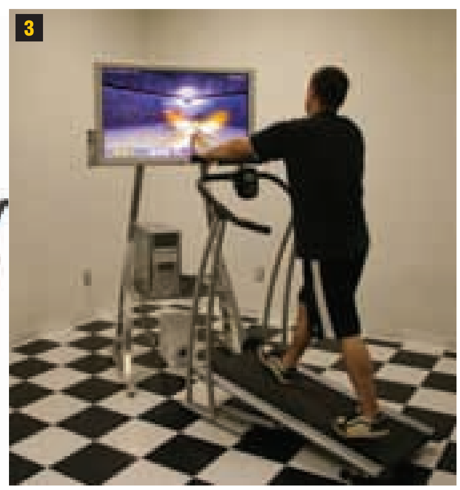
Ну и напоследок следует рассказать о весьма перспективной игровой консоли, которая в полной мере дает почувствовать тяжесть поражения. Игровой автомат, который получил название PainStation, позволяет проигравшему испытать реальную физическую боль. Ничем, кроме как мазохизмом, такой игровой проект не назовешь. Устройство, разработанное в Германии Фолькером Мораве и Тилем Райфом, дает возможность поиграть в двумерный настольный теннис. Одной рукой пользователь двигает ракетку, а вторая зафиксирована на специальной области рабочего стола. Если игрок пропускает мяч, то противник имеет возможность выбрать наказание для проигравшего – трехсекундный электрический разряд, ожог горячей лампы или укол острым предметом. В зависимости от уровня игры степень наказания усиливается. Руки покрываются достаточно серьезными волдырями, ожогами и порезами. Несмотря на жутковатый подтекст, фанатов у игры хватает (за два дня с момента появления автомата сайт производителей посетило 32 тысячи человек), хотя людям с сердечнососудистыми заболеваниями играть в PainStation не рекомендуется.



Автор:
Евгений Попов
popov@gameland.ru

1


2


3




4 Любители спортивных симуляторов, безусловно, оценят контроллер под названием LegShocker. Щиток, монтируемый на ногу, будет не защищать, а, наоборот, создавать удары при игре в футбол, имитируя, таким образом, нагрузку при подкате или падении игрока.



5 Длина меча-контроллера – чуть больше метра. В то же самое время внешне он практически как настоящий – отличает от прототипа только наличие кнопок на рукоятке и ножнах.



6 Фотографии разработки братьев Латыповых обошли все журналы мира, посвященные высоким технологиям. Шар весом 130 кг и диаметром 2.6 метра устанавливается на ролики. По вращению шара во время ходьбы внутри высчитывается траектория движения.



7 Шлем виртуальной реальности VFX-3D обладал двумя ЖК-экранами с диагональю 0.7 дюйма и цветопередачей 16 бит. Шлем давал угол обзора 35 градусов и поддерживал многие популярные игры, в частности Unreal Tournament.



8 Вес современных шлемов достиг порога в 300 грамм, их удобно использовать и настраивать. Но утомляемость глаз по прежнему остается высокой – играть позволяется до 1 часа без перерыва.



9 Игровая система, доставляющая боль в качестве наказания за проигрыш, – тема для голливудского фильма. Однако бойкие немецкие ребята посчитали, что на этом можно заработать, и создали PainStation.



10 На первый взгляд такой джойстик очень неудобный. Управлять приходится фактически пальцами, но те, кто попробовал Novint Falcon в действии, утверждают, что он очень хорош.

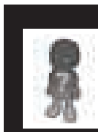


11 С помощью «музыкального» стола ReacTable можно делать собственную музыку, редактировать уже созданные элементы, генерировать семплы с учетом большого количества настроек. Возможно, на базе такого интерфейса будет разработана консоль нового поколения.

МАТЕРИНСКИЕ ЧУВСТВА

СИСТЕМНАЯ ПЛАТА MSI P7N2 DIAMOND

КОМПАНИЯ MSI СОВСЕМ НЕДАВНО АНОНСИРОВАЛА ЛИНЕЙКУ МАТЕРИНСКИХ ПЛАТ P7N. МОДЕЛЬ MSI P7N2 DIAMOND БЫЛА ПРЕДСТАВЛЕНА ПОСЛЕДНЕЙ – ОНА ЕЩЕ НЕ ПОСТУПИЛА В ПРОДАЖУ, ОДНАКО НАМ ДОВЕЛОСЬ ИСПЫТАТЬ ТЕСТОВЫЙ ОБРАЗЕЦ ЭТОЙ, БЕЗ ПРЕУВЕЛИЧЕНИЯ, РЕВОЛЮЦИОННОЙ МАТЕРИНСКОЙ ПЛАТЫ.



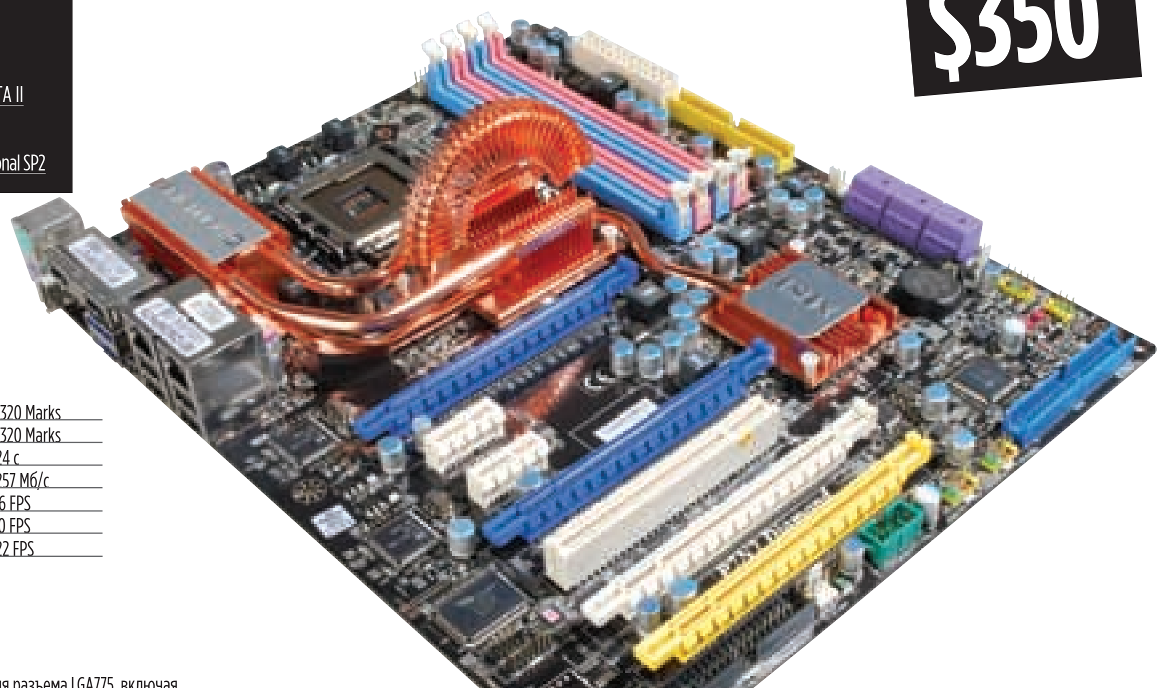
Автор:
Евгений Попов
popov@gameland.ru

В материнской плате MSI P7N2 Diamond инженерами реализован максимум возможностей чипсета NVIDIA nForce 780i SLI. В частности, на плату установлено четыре слота PCI-Express X16 с поддержкой стандарта 2.0, причем два из них могут работать с использованием всех шестнадцати линий. Еще на один слот выделено шестнадцать линий PCI-Express 1.0 благодаря южному мосту. Последний (на плате он реализован в виде разъема желтого цвета) может использовать только восемь линий версии 1.0.
Двойка в названии модели указывает на то, что платформа является модификацией менее функционального решения – MSI P7N Diamond. Комплектация платы не уступает флагманским решениям от ASUS или Gigabyte, которые зачастую снабжают свои продукты большим количеством дополнительных бонусов. В наборе мы нашли шлейфы PATA и SATA для всех разъемов, заглушку на заднюю панель, три гибких моста-коммутатора SLI (с помощью них пользователь может сделать видеосистему класса Tripple SLI), а также планку с дополнительными портами и диски с программным обеспечением.
Южный мост NVIDIA nForce 570i SLI поддерживает десять портов USB 2.0. Шесть портов расположено на задней панели, а еще четыре подключаются при помощи дополнительных планок. С помощью все того же южного моста удалось добиться поддержки шести каналов SATA с возможностью организации RAID-массивов.
Что касается звуковой поддержки, то данная платформа оснащается внешним адаптером на базе чипа Creative X-Fi, то есть восьмиканальная передача потока, а также работа технологии EAX последней версии пользователю обеспечена уже на этапе покупки системной платы. Другой вопрос – разумность такого приобретения. За те же деньги можно купить более дешевый вариант материнской карты, а также полноценный вариант аудиоплаты с процессором X-Fi.
Сетевые возможности представлены в виде двух Ethernet-контроллеров Realtek RTL 8211BL, которые позволили вывести два разъема RJ-45 для подключения сетевых кабелей.
Все устройства из серии MSI P7N сильно похожи друг на друга благодаря полноформатной печатной плате черного цвета и системе охлаждения. Из-за большого количества слотов PCI-Express разъемы установлены слишком близко друг к другу. Если одновременно стоят две видеокарты, которые будут работать в SLI-режиме, то, таким образом, заблокируется доступ к единственному слоту PCI. А ведь он может быть использован для сетевой карты и для более мощного аудиоадаптера. Также основной видеокартой блокируется доступ к защелкам на портах DIMM, так что, не вынув графическую плату, нельзя заменить или установить планки памяти.
Система охлаждения – тема отдельного разговора. Материнская плата позиционируется как платформа для энтузиастов, так что продвинутые пользователи смогут ставить эксперименты по разгону. Естественно, в результате техногенных опытов схемы набора логики, а также подсистемы питания сильно нагреваются. Производитель предусмотрел медную конструкцию, состоящую из медных радиаторов и большого количества тепловых трубок, которые играют роль связующих звеньев в процессе теплоотвода. Наиболее «экипирован» северный мост. На медной подложке установлен небольшой радиатор с тонкими пластинками – здесь сходятся четыре тепловые трубки, причем конец одной из них загнут в форме оригинальной петли. На ней тоже установлены радиаторные пластины для более эффективной работы охладителя.

Тестовый стенд

Процессор Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)
Память 2 Гбайт, Corsair DDR3-1333
Видеокарта ATI Radeon HD 3870 512 Мбайт GDDR4
Жесткий диск RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
DVD-привод LG GSA-H62N
Блок питания ThermalTake W0131RE 850W
Операционная система Microsoft Windows XP Professional SP2

$350



РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

3DMark'06:	11320 Marks
3DMark'06, CPU Test:	11320 Marks
Кодирование DivX (100 Мбайт):	124 с
Встроенный тест WinRar 3.7:	1257 Мб/с
Company of Heroes, 1024x768, No AA, No AF:	96 FPS
Crysis, 1024x768, No AA, No AF:	50 FPS
Unreal Tournament 3, 1024x768, No AA, No AF:	122 FPS

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Поддерживаемые процессоры:	Процессоры Intel для разъема LGA775, включая четырехъядерные Intel Wolfdale и Intel Yorkfield
Чипсет:	NVIDIA nForce 780i SLI (северный мост), NVIDIA nForce 570i SLI (южный мост)
Подсистема памяти:	8 Гб максимум, 4 разъема для DDR3-1333/1066
Разъемы PCI-E:	4x PCI-Express X16, 2x PCI-Express X1
Разъемы PCI:	1x PCI 2.0
Дисковая подсистема:	6x SATA, 2x UATA (для четырех носителей), 2x e-SATA, 1x FDD
Разъемы USB:	10 (6 встроенных + 4 дополнительных)
Разъемы FireWire:	2x IEEE1394 (1 встроенный + 1 дополнительный)
Звук:	внешний адаптер, Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme Audio PCIe (поставляется в комплекте)
Форм-фактор:	ATX, 245x305 мм

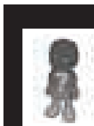
+ Широкий функционал
+ Четыре слота PCI-Ex16
+ Высокий разгонный потенциал
+ Хорошее охлаждение
- Установленная видеокарта блокирует доступ к модулям памяти

ВЕРДИКТ

Производительность устройства – выше всяких похвал. Плата весьма функциональна. Нет смысла описывать все опции разгона, представленные в BIOS. Достаточно отметить, что здесь есть все необходимое для высокоточной настройки частотных характеристик и прочих рабочих параметров платформы. Прошивка платы осуществляется посредством простой в освоении утилиты, которая автоматически закачивает нужные файлы из сети и производит все необходимые операции. Несмотря на то что сам BIOS имеет некоторые недоработки, их всегда можно будет исправить по мере появления новых версий. Так что единственный минус MSI P7N2 Diamond – высокая цена.

БОЛЬШОЙ ДОМ

КОМПЬЮТЕРНЫЙ КОРПУС COOLER MASTER CM 690


Автор:
Евгений Попов
popov@gameland.ru

В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ КОМПАНИЯ COOLER MASTER ВЫПУСТИЛА МНОГО НОВЫХ МОДЕЛЕЙ КОРПУСОВ. ПОСЛЕ ТОГО КАК В ПРОДАЖЕ ПОЯВИЛСЯ ШИКАРНЫЙ COOLER MASTER COSMOS, О КОТОРОМ МЫ УЖЕ РАССКАЗЫВАЛИ НА СТРАНИЦАХ «СИ», БЫЛ АНОНСИРОВАН БОЛЕЕ ДЕШЕВЫЙ, НО НЕ МЕНЕЕ ФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ COOLER MASTER CM 690. О ТОМ, ЧЕМ ЖЕ ПРИМЕЧАТЕЛЬНА ПОСЛЕДНЯЯ НОВИНКА ОТ ЗНАМЕНИТОЙ КОМПАНИИ, МЫ СЕЙЧАС И РАССКАЖЕМ.

В первую очередь, обратите внимание на то, что цена у Cooler Master CM 690 совсем немаленькая: в рознице этот корпус можно будет приобрести за $110. И это притом, что в комплекте не будет поставляться блок питания.
При разработке корпуса производитель применил много наработок, которые использовались в корпусах ранних серий, и постарался наиболее разумно реализовать их в Cooler Master CM 690. На сайте компании говорится о том, что корпус нацелен на качественное охлаждение мощных компьютерных конфигураций, но при этом размеры Cooler Master CM 690 вполне компактны, так что много места он не занимает.
Конструкция корпуса представляет собой классическое сочетание стали класса SECC и пластика ABS, из которого сделаны декоративные панели. В результате вес корпуса получился внушительным – около 9.8 кг.
Что касается дизайна, то производитель не мудрствуя лукаво отказался от излишеств. Все просто и лаконично. И только передняя панель может похвастаться сетчатой структурой, которая, впрочем, играет роль сугубо практическую. Корпус лишен острых углов и агрессивных очертаний. Порты вывода вынесены на верхнюю панель, так что корпус лучше всего разместить на полу – так легче подключать внешние накопители или акустику. Клавиши включения и перезагрузки установлены на пластиковой накладке, которая соединяет переднюю и боковую панели. Нажимаются кнопки с едва заметным усилием.
Блок питания располагается снизу. Сейчас многие производители поступают подобным образом. Интересно, что в корпусе предусмотрена пара 16-мм отверстий под трубки водяной системы охлаждения. Резиновые ножки поднимают каркас на пару сантиметров над поверхностью, в результате вентилятор, установленный в нижней части корпуса, лучше справится с охлаждением. Сами ножки плотные и не гасят вибрацию так, как хотелось бы.
Крепления жестких дисков, приводов и плат расширения безвинтовые, а это значит, что производитель предусмотрел альтернативные варианты решения проблем. При сборке отвертка действительно не понадобится. Реализация креплений грамотная, хотя планки, удерживающие носители на своих местах, хрупкие, так что если не рассчитать силу, можно сломать зажимы. Более того, сам по себе процесс установки жесткого диска или оптического привода занимает довольно много времени. В корпус можно поместить до пяти жестких дисков, которые устанавливаются на специальные салазки с антивибрационными прокладками. Для оптических приводов предусмотрено пять посадочных мест. При этом одно из них может быть модифицировано для установки FDD-устройства – картридера или панели для регулировки скорости вращения вентиляторов.
Размеры системного блока позволяют легко уместить за раз и материнскую плату с массивным процессорным кулером, и габаритную видеокарту. В корпусе изначально установлено три 120-мм вентилятора, а при желании вы можете прикрутить еще парочку в форм-факторе 80-мм.
Следует также отметить несколько дополнительных функциональных мелочей, которые предусмотрел производитель. Например, все кабели собраны в единую связку с помощью клипс на боковой панели, так что внутри ничего не мешает свободному току воздуха, и пространство используется более рационально. Все лицевые панели оборудованы пылезащитными прокладками. Из недостатков стоит отметить, что у пользователя могут возникнуть проблемы с установкой вентилятора в днище корпуса – могут помешать кабели БП.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Материал:	Сталь SECC, пластик ABS
Внешних слотов 5.25”:	5
Внешних слотов 3.5”:	1 (получается путем конвертации одного из внешних 5.25”)
Внутренних слотов 3.5”:	5
Вентиляторы:	3x 120-мм
Порты:	1x FireWire, 2x USB, 2x Audio, 1x e-SATA
Цвет:	Черный
Размеры:	21,3x48,2x52,5 мм
Масса:	9,8 кг



- \+ Вместительность
- \+ Продуманное охлаждение
- \- Не слишком удачная схема монтажа боковых стенок
- \+ Много отсеков 5.25
- \- Хрупкие безвинтовые фиксаторы жестких дисков

$110

ВЕРДИКТ

Cooler Master CM 690 представляет собой отличное и функциональное решение. Дизайн незамысловатый, но строгий и элегантный. При этом Cooler Master CM 690 обладает рядом недостатков, да и цена, заявленная производителем, просто завышена.



Intro

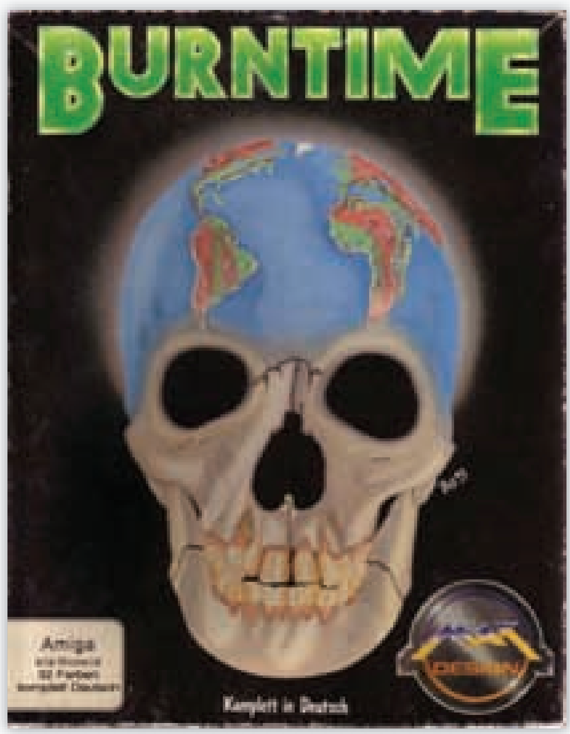
Art-Attack

Свои несколько слов о картинках, представленных на этих страницах, скажем чуть позже, сейчас же нам обязательно надо подвести итоги «Ретроконкурса». Классического Zoid'а мы отправляем к берегам Белого моря в город Северодвинск Алексею Харитонову – именно он стал победителем «Ретроконкурса 05». Поздравляем!

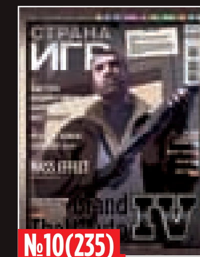
Это, конечно, дополнительный арт к играм, о которых говорится в этом выпуске «Ретро». Коробка Burntime и рекламный флаер Battletoads. Разные по стилю, разные по качеству, тем не менее, эти артворки преследуют одну цель – привлечь покупателя. Аркадный флаер должен как бы говорить: «Это будет пользоваться спросом» – потому что покупатель этом случае – владелец зала игровых автоматов, ему нужно окупить машину. Коробка игры, хотя преследует ту же цель, по-иному общается с покупателем, потому что и покупатель у нее иной. В этом случае оформление довершает артефакт, которым является дискета с игрой, она расширяет воздействие этого артефакта, аппелируя к культурной идентичности покупателя.

Вы все еще читаете это невыносимо умное вступление к рубрике? Возможно, у вас есть любимые обложки, о которых вы хотели бы рассказать? Черкните об этом письмо на retro@gameland.ru!





Flashback



№10(235)
Год назад

Тема номера: Grand Theft Auto IV (Превью)

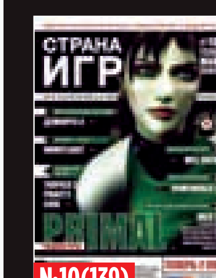
Сонин: «Нико Беллик завязал. Он приезжает в Штаты, чтобы покончить с темным прошлым и начать новую жизнь».



№10(187)
Три года назад

Тема номера: God of War

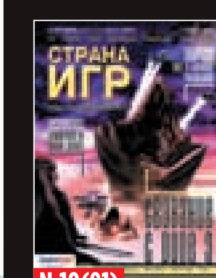
Также стоит посмотреть спецматериал о жанре run'n'gun – наверняка найдете для себя что-то интересное.



№10(139)
Пять лет назад

Тема номера: Primal

Primal не имеет никакого отношения к Primal Rage… Зато в номере есть спешл по серии Lunar и обзор Lost Vikings – вот это уже дело!



№10(91)
Семь лет назад

Тема номера: Emperor: Battle for Dune

Возвращение «Дюны» от Westwood во всем ее былом величии.

Вы и сами можете ознакомиться с прошлыми номерами журнала, их электронные версии выложены на наш DVD!

Burntime

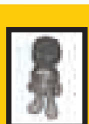
ЖАНР:
STRATEGY.SURVIVAL

ПЛАТФОРМЫ:
PC (DOS), AMIGA

РАЗРАБОТЧИК:
MAX DESIGN GMBH

ИЗДАТЕЛЬ:
MAX DESIGN GMBH

ГОД ВЫХОДА: 1993



Автор:
Иван 'Noelemahc' Костин,
noelemahc@old-games.ru

Еще читая мануал к Burntime, вы понимаете, что это не просто очередная игра про постапокалипсис, – из 134 страниц более 70 посвящены описанию проблем ядерного разоружения, загрязнения окружающей среды и парникового эффекта. Эти вещи, говорят авторы, вполне могут привести нас к ситуации, которой посвящена игра, и личное дело каждого – сделать всё, чтобы не допустить такого исхода.

Что же касается самой игры... Перед нами атипичный представитель survival-симуляторов – стратегия. Нам предстоит вселиться в тело одного из четырёх Лидеров – людей, обладающих потенциалом сплотить воедино население нашей выжженной Земли, и этим сплочением мы и будем заниматься. Перед нами простая на первый взгляд задача – либо ликвидировать остальных Лидеров, либо захватить все населённые пункты на карте этого мирка. Легко сказать!

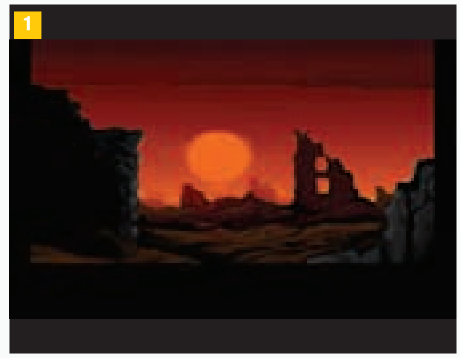
Как и мы, они могут нанимать себе спутников, откапывать разные интересные предметы и торговать и сражаться с прочими обитателями пустошей. Как и мы, они очень хотят выжить. И, как и мы, они не имеют альтернативы. Обитателями, кстати, являются не только люди. Есть дикие звери. Вполне себе съедобные, между прочим. Есть мутанты, которые некогда были людьми, а сейчас мало чем отличаются от зверей. Ну разве что несъедобностью.

Фанатичное отношение игры к тому, что можно и что нельзя есть и пить, – один из основных элементов собственно «выживания». Без пропитания и воды ваша мелкая банда довольно быстро отправится в небесные юдоли, а этого вам наверняка не хочется. Зато каждый из ваших подопечных является Специалистом. С большой буквы. Врачи лечат раненых, Солдаты стерегут здоровье Лидера и покой в его городах. А Техники собирают из подручного и подножного мусора разные полезности – от металлоискателей, упрощающих поиск новых полезностей, до капканов и крысоловок, позволяющих обеспечить наши населённые пункты постоянным источником пропитания.

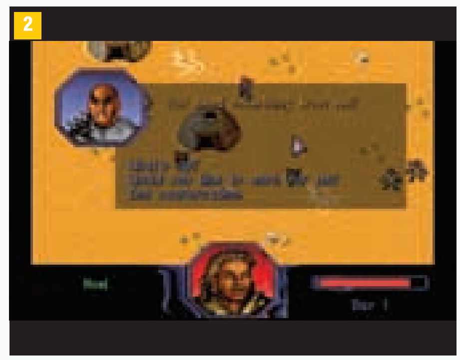
Глобальная карта является набором «секторов» – множество дорог соединяют разные города и посёлки, передвижение по ней идёт в пошаговом режиме. За один условный игровой день вы можете посетить один сектор – внутри же сектора вы и ваши наёмники будете передвигаться уже в реальном времени, причём довольно жёстко ограниченном. Сражаться, торговать и создавать будущий город-сад нужно быстро, пока не окончился очередной день, за который ваши конкуренты уже могли что-нибудь захватить... Для захвата любого населённого пункта достаточно соблюсти три условия – уничтожить враждебных его обитателей, разместить здесь хотя бы одного своего человека и обеспечить его минимумом для выживания. То есть водой, едой, оружием для обороны сектора от захвата и, в запущенных случаях, костюмом радиационной защиты. Потому что не все йогурты одинаково полезны.

В игре действует вполне развитая система бартера. Нож за два мотка проволоки. Золотой слиток (его найти ещё надо!) за костюм химзащиты. Бурдюк с водой за двух пока ещё съедобных крыс. Револьвер за обильный ужин для всего отряда.

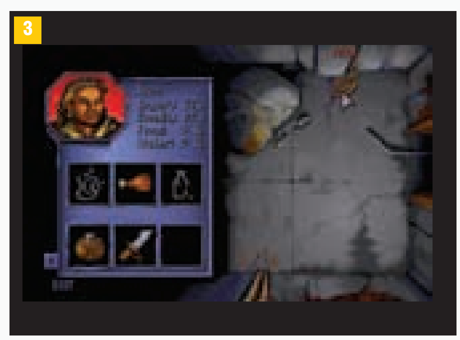
Да, это не Фоллаут и не Wasteland. Но графика стильна, музыка прелестна, а игровой процесс в достаточной степени уникален, поэтому ещё не поздно задуматься: а ВЫ сможете выжить в постъядерной пустыне?



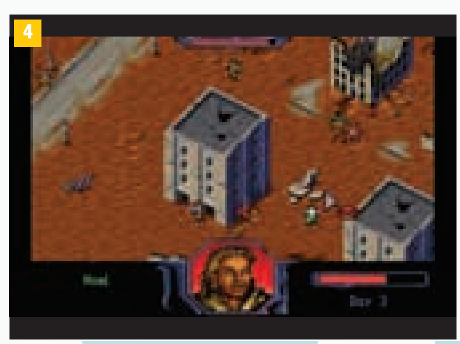
1 Заставка состоит из небольшого слайдшоу – «до и после катаклизма». Необходимое для игры настроение создается мгновенно.



2 Диалоговая система на самом деле таковой не является. При попытке завязать разговор вам принудительно всучат монолог и варианты вида «какие новости? поторгуем? пойдем со мной?»



3 Каждый персонаж характеризуется несколькими простыми параметрами – голод, жажда, опыт, здоровье. А еще каждый может переносить не более шести предметов за раз.



4 В крупных городах всегда полно народу, поэтому просто так их захватить не удастся.

Battletoads

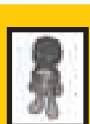
ЖАНР: ACTION.BEAT 'EM UP

ПЛАТФОРМА: ARCADE

РАЗРАБОТЧИК: RARE

ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS

ГОД ВЫХОДА: 1994



Автор:
Алексей Беспалько
retrofreak@mail.ru

Вы будете смеяться, но речь сегодня пойдет о Battletoads! Да не просто о Battletoads, а о ее самой последней части, вышедшей в 1994 году на игровых автоматах. О лебединой песне серии, или, скорее, о прощальном «ква» – после нее Rare стала заниматься блокбастерами типа Killer Instinct и Conker's Bad Fur Day.

Что говорить о культовости «Боевых жаб» на территории нашей необъятной Родины! Сами знаете: Раш, Зитц, Пимпл, Темная Королева, Робо Манус и Биг Блэг, профессор Ти-Бёрд... Смертельные поездки на скутерах, не менее смертельные пропасти и, конечно, музыка, которую, едва попадется в руки гитара, нет-нет да и начнешь задумчиво наигрывать вместо постоянных Smoke on the Water и Stairway to Heaven.

Аркадные «Жабы», пожалуй, наименее известная игра сериала. Первые две части (собственно Battletoads и Battletoads & Double Dragon) обеспечили себе поистине культовый статус на нинтендовской восьмибитке. Одна – качеством исполнения и сложностью, другая – просто качеством исполнения; Battletoads in Battlemaniacs вышла на достаточно популярной и у нас SNES; геймбоевых «Жаб» тоже не исключено, что кто-то видел, а вот с игровым автоматом Battletoads проблем гораздо больше. О нем до поры до времени никто и не слышал. Завеса тайны пала уже к тому времени, когда массовая истерия по жабам и Драконам сошла на нет – в конце девяностых и начале эры эмуляторов, в частности, M.A.M.E. Так стоит ли тревожить призрак минувшего, тормошить легенду былых дней, гальванизировать труп и вставлять ему спички в глаза? С твердой уверенностью можно сказать: «Может быть!»

Во-первых, это самая легкая игра во всем сериале. Нет, конечно, жетоны нужно вбрасывать с той же частотой, с какой Раш наворачивает комбо, но тут нет ощущения, что тебя бьют, и ты, в отличие от предыдущих «Жаб», не рискуешь напороться на шипы или на полной скорости упасть в кучу чего-то, о чем и подумать-то страшно. Играть легко и приятно, никто особенно не мешает вершить зеленое правосудие.

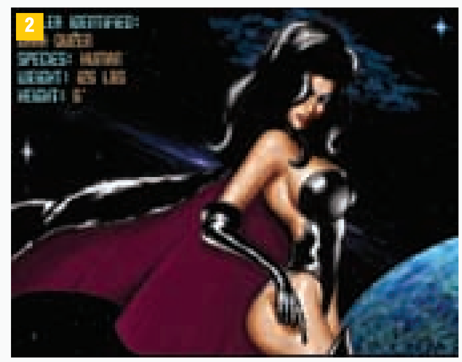
Во-вторых, название Killer Instinct в самом начале появилось не случайно. В процессе игры вам наверняка покажется, что кто-то только что крикнул «ultra combo!!» или «Glacius!!». Дело в том, что большая часть команды, трудившаяся над Battletoads, включая озвучку, стоит и за разработкой обеих частей Killer Instinct! Это отчасти объясняет, почему в аркадных Battletoads столько насилия – у дизайнеров на уме был уже страшный турнир корпорации Ultratech. Поэтому никогда и не отличавшиеся особенной утонченностью жабы устраивают здесь старое-доброе ultraviolence, а по-нашенски – мочилово, уступающее в интенсивности лишь полному кровавому трэшу типа Time Slaughter.

В-третьих, у этой игры есть и свои недостатки. Первый – это совершенно незапоминающийся саундтрек – стиль, вроде, тот, «жабий», да нет ни былого драйва, ни былой мелодичности. Второй – Темная Королева теперь не главный босс. Вернее, она как бы и верховодит всем, но до того, чтобы вступить в контакт третьего рода с земноводными, не нисходит. В конце игры вы просто встретите Робо Мануса, и все.

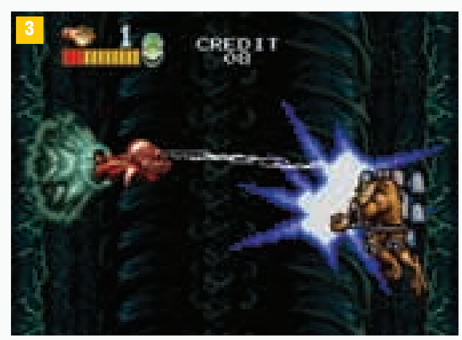
В-четвертых, пора играть, 'toads!



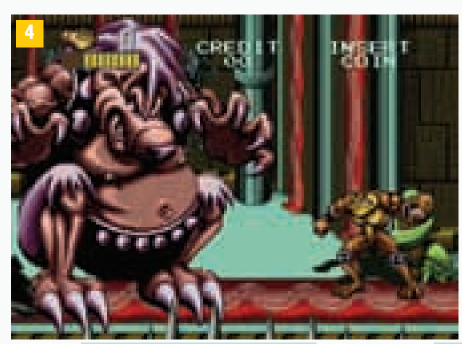
1 Хан Соло сильно изменился после пребывания в карбоните.



2 Dark Queen собственной персоной.



3 Пимпл прикрывает «Магазинчик ужасов».



4 Big Blag в аркадных «Жабах» действительно big.

Автор:
Вячеслав Гаврилов

Bookshelf



Я – ЛЕГЕНДА

РИЧАРД МАТЕСОН

ЖАНР: ФАНТАСТИКА, ТРИЛЛЕР, ДРАМА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: ЭКСМО, ДОМИНО

Последний человек на земле не одинок – именно такое предисловие можно написать к роману Ричарда Матесона «Я – легенда». Творение талантливого писателя подобно вину – с годами становится только лучше. И если по прошествии длительного времени оно все еще актуально и тепло принимается потомками – значит, произведение стало классикой. Ричард Матесон, написавший свой самый известный роман «Я – легенда» в далеком 1954 году, сам стал живым воплощением названия своей книги. Современники называли его мастером паранойи, Хемингуэем жанра «мистика», тем несносным человеком, который всегда раздражает любителей навешивать ярлыки на жанры и направления – мы же, может быть, спустя несколько лет назовем его классиком…
82-летний Ричард Матесон говорит: «Разрушайте границы жанра всеми силами. Хорошая история хороша сама по себе». Этот принцип он применил при написании романа «Я – легенда», что и позволило книге добиться такого успеха. Творчество Р. Матесона трудно однозначно отнести к какому-либо жанру – это, скорее, комбинация мистики и высокой литературы. Но любое его произведение, будь то роман или короткий рассказ, написано с таким мастерством, что читается на одном дыхании.
Для россиян название «Я – легенда» в большинстве случаев ассоциируется с прекрасным фильмом Фрэнсиса Лоуренса. Уилл Смит, сыгравший в нем главную роль, доказал, что он может быть не только комиком, но и драматическим актером. К сожалению, кинолента не способна передать всю глубину философских размышлений, которая есть в книге, и, несмотря на то, что фильм по всем параметрам можно отнести к разряду культовых, все же он значительно уступает роману в глубине и проработке.
В отличие от фильма, в книге события разворачиваются в 1976 году в Нью-Йорке, жителями которого являются Роберт Невилль, его собака и множество мутировавших безумных людей, которые жаждут убивать все живое. Главный герой пытается выжить в этом кошмаре и достичь цели своей жизни – изготовить противоядие от загадочного вируса…
Написан роман мастерски, затягивает буквально с первой же страницы. Иногда, зачитавшись книгой и погрузившись в нее целиком, с опаской смотришь на часы, прикидывая, сколько времени осталось до наступления темноты, и внимательно прислушиваешься к обыденным шумам в квартире, которые вдруг почему-то становятся подозрительными. Ричард Матесон в романе «Я – легенда» сумел создать потрясающую, а главное, приближенную к реальности атмосферу своего мира, что порой она сливается с действительностью.
Кинолента настолько отличается от романа, что если абстрагироваться от общего сюжета, можно подумать, что они никак не соотносятся между собой.



НЕВИДИМЫЙ

МАТС ВАЛЬ

ЖАНР: МИСТИКА, ТРИЛЛЕР
ИЗДАТЕЛЬСТВО: АМФОРА

В большинстве случаев, когда снимают фильм по мотивам книги, в итоге получаются два абсолютно разных произведения, которые по сути своей должны быть тесно взаимосвязаны. Бывает, что книжный сюжет и фабула в киноленте меняются настолько сильно, что получившийся впоследствии фильм роднит с литературным источником лишь основная идея, а персонажи, место действия и даже основные события в нем иные.
Именно так произошло с романом шведского писателя Матса Валя «Невидимый». Дэвид С. Гойер, голливудский режиссер, взявшийся за съемки фильма по мотивам романа, решил несколько изменить события книги, что в итоге сделало киноленту непохожей на первоисточник. Если в фильме основной акцент поставлен на психологизме, драматичности событий, то в романе – на социальной стороне: мы наблюдаем жизнь шведских подростков, что называется, крупным планом.
Роман Матса Валя – история современного человека-невидимки. От классического варианта инвизибл-мэна его отличает тот факт, что главный герой, шестнадцатилетний Хильмер Эриксон, находится в коме после трагического события и, не помня ничего, путешествует по городу в эфемерной, призрачной оболочке в надежде разобраться, что же произошло с ним и где его тело. Следуя повсюду за полицейским, ведущим расследование по делу Хильмера, главный герой постепенно восстанавливает события того рокового вечера…
В книге затронута довольно острая проблема – мировоззрение и взгляды современной молодежи на жизнь. Матс Валь настолько мрачно отобразил поведение молодых людей, что порой от понимания мотивации действий некоторых персонажей в соответствии с их мироощущением становится немного страшно…
Написан роман простым языком, без литературных излишеств. Для любителей постоянного действия и драйва книга не станет находкой – события в романе протекают плавно и неспешно, переход от одного сюжетного события к другому долог, даже можно сказать затянут. Отдельного нарекания заслуживают ляпы в переводе, наподобие «Форс огромными буквами написал телефонный номер» и т.п., но эти претензии уже не к автору, а к переводчикам. В целом же книгу стоит почитать по той простой причине, что она, несмотря на присутствие мистики, крайне жизненная, описывающая детали повседневности, которые мы видим перед собой каждый день, но не обращаем на них никакого внимания.
В книге есть определенная философия усталого романтика, наблюдающего со стороны за окружающим миром. «Жизнь, смерть и что-то посередине» – главный слоган книги, красующийся на обложке. Читая эту книгу, может, вы поймете, что это за третье состояние «ни живого, ни мертвого».

Widescreen

ХОРОШИЕ ФИЛЬМЫ НА ЭКРАНАХ КИНОТЕАТРОВ



Автор:
Вячеслав Гаврилов
s-msd@yandex.ru

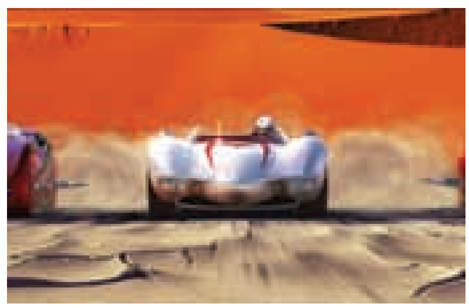
ГЛАВНЫЙ ФИЛЬМ НОМЕРА



СПИДИ-ГОНЩИК

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 29 МАЯ

ЖАНР:	ЭКШН
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	SPEED RACER
РЕЖИССЕР:	ЭНДИ И ЛАРРИ ВАЧОВСКИ
В РОЛЯХ:	ЭМИЛЬ ХИРШ, КРИСТИНА РИЧЧИ, СЬЮЗАН САРАНДОН, МЭТТЬЮ ФОКС, ДЖОН ГУДМАН
ПРОИЗВОДСТВО:	США,
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	135 МИНУТ



РЕЖИССЕР



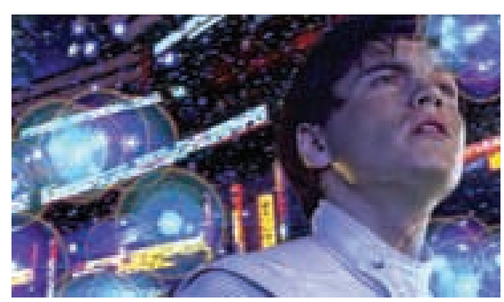
ЭНДИ И ЛАРРИ ВАЧОВСКИ

ФИЛЬМОГРАФИЯ:
«МАТРИЦА», «МАТРИЦА: ПЕРЕЗАГРУЗКА», «МАТРИЦА: РЕВОЛЮЦИЯ».

Родившиеся и выросшие в Чикаго, что в Иллинойсе, Энди и Ларри Вачовски с раннего детства вместе создавали комиксы. Они покинули колледж ради карьеры в шоу-бизнесе и даже одно время работали в плотничьем бизнесе. Братья вместе написали сценарий для фильма «Убийцы» (Assassins, 1995) с участием Сильвестра Сталлоне и Антонио Бандераса, а затем сценарий для фильма «Связь» (Bound, 1996), с которым они дебютировали на кинофестивале в Торонто. Фильм получил награды на нескольких фестивалях: Grand Jury Award – на фестивале в Лос-Анджелесе, GLAAD Media Award как «выдающийся фильм», и International Fantasy Film Award в Fantasporto.
Однако именно следующий фильм позволил им попасть в топ-лист Голливуда. Малоизвестные доселе Вачовски написали сценарий, выступили режиссерами и исполняющими продюсерами легендарного фильма «Матрица» (The Matrix, 1999). Фильм выиграл четыре награды Академии за монтаж, звуковые и визуальные эффекты и саундтрек. Братья же разделили Saturn Award за лучшую режиссуру. Публика требовала продолжения «Матрицы» – к счастью, Вачовски всегда видели ее как трилогию. Братья написали сценарии для «Матрица. Перезагрузка» (2003) и «Матрица. Революция» (2003), которые и сняли в Австралии. Также Вачовски создали «Аниматрицу» (The Animatrix) – серию из короткометражных анимационных фильмов, раскрывающих вселенную Матрицы написали и сняли ролики для игры Enter The Matrix общей продолжительностью около часа.
Безусловно, братья Вачовски своим творчеством перевернули с ног на голову всю мировую киноиндустрию и стали культовыми режиссерами, имена которых навсегда будут вписаны в анналы истории кинематографа.

Когда за съемки очередного фильма берется не кто иной, как звездно-режиссерский дуэт братьев Энди и Ларри Вачовски, интерес общественности к кинопроекту резко возрастает. Еще бы, ведь имена культовых режиссеров, подаривших нам удивительную и глубокую трилогию «Матрица», у всех на слуху. Мы помним, на что способны братья Вачовски, знаем их планку качества и ожидаем от нового фильма того, чем нас так радовала «Матрица» – зрелищности, масштабности, спецэффектов и определенного духа, настроения. Взяв за основу японский мультсериал «Mach GoGoGo» о молодом гонщике по имени Спиди, именитые режиссеры создали из него фильм в стиле ретро-футуризма для всей семьи.
Оригинальный мультсериал, снятый по манге легендарного Тацуо Йосиды, шел по японскому телевидению в далеких 1967-68 годах, и теперь, спустя сорок лет, сага о жизни и приключениях Спиди добралась до большого экрана. Перед нами тот же полюбившийся всем главный герой, жаждущий достичь успеха на легендарном треке, завоевать все мыслимые и немыслимые награды и покрыть себя славой непревзойденного гонщика. Подобный молнии автомобиль Спиди, знаменитый «Мак-5», способен преодолеть все препятствия, в том числе чинимые соперниками на трассе и создаваемые недоброжелателями в жизни, коих с приходом известности к главному герою становится все больше и больше…
Братья Вачовски, прославившиеся на весь мир своей нестандартностью и неординарным подходом, удивят зрителей и на этот раз. Стомиллионный бюджет фильма и мастерство известных режиссеров заставили даже самых прожженных критиков делать осторожные высказывания о будущем киноленты, не предрекая ей ни провала, ни шумного успеха. В любом случае, зритель увидит в кинокартине высококлассные спецэффекты, безостановочный драйв во время гонок, великолепные дуэли гоночных болидов и интересную историю молодого гонщика Спиди, которому искренне сопереживаешь на всем протяжении фильма.
Учитывая тот факт, что фильм является экранизацией, а вернее сказать, реинкарнацией популярной в прошлом саги, стоит отметить, что коренных изменений избежать не удалось: дизайн вытянутых машин из мультфильма сменился приближенным к реальности видом спорткаров, в киноленте будет больше насилия, головокружительных гонок и трюков и т.п. Все эти метаморфозы выведут проект на качественно новый, современный уровень; возможно, произойдет нечто подобное перерождению сериала «Бэтмен» после выхода «Бэтмен: начало», в результате чего мир Человека-Летучей Мыши кардинально преобразился.
Наверное, скептики думают, что после «Матрицы» братья Вачовски решили уйти в «несерьезный» жанр, принявшись переносить на экран мультсериал. Может быть, дело обстоит и так, но бесспорно одно – дуэт прославленных режиссеров очень талантлив, и, возможно, даже в чем-то гениален. Не стоит ждать от фильма глубины философских размышлений, он не про это – просто братья Вачовски в очередной раз продемонстрируют нам мастерское исполнение и великолепную постановку, а это уже многого стоит.







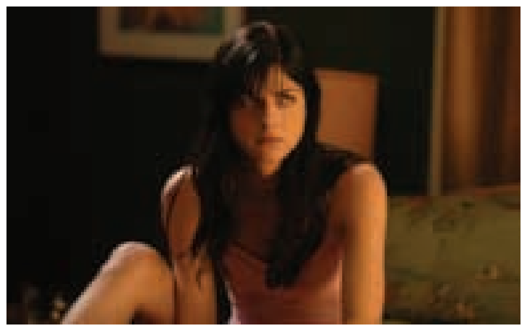
ТАКЖЕ НА ЭКРАНАХ



НОВЫЙ ПАРЕНЬ МОЕЙ МАМЫ

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 5 ИЮНЯ

ЖАНР:	БОЕВИК, ТРИЛЛЕР, КОМЕДИЯ, МЕЛОДРАМА
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	MY MOM'S NEW BOYFRIEND
РЕЖИССЕР:	ДЖОРДЖ ГАЛЛО
В РОЛЯХ:	АНТОНИО БАНДЕРАС, МЭГ РАЙАН, КОЛИН ХЭНКС, СЭЛЬМА БЛЭР
ПРОИЗВОДСТВО:	ГЕРМАНИЯ, США
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	93 МИНУТЫ



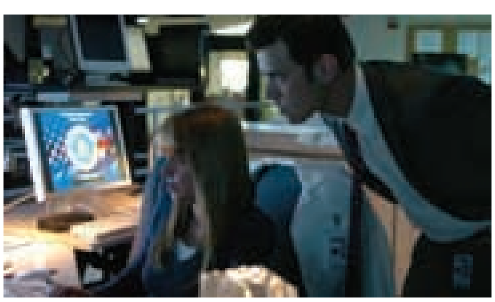
Грамотно подобранный актерский состав на 50% гарантирует успех кинокартины. Звезда первого ранга способна «вытянуть» даже фильм с довольно средним сценарием и не очень большим бюджетом. Джордж Галло, видимо, решил действовать именно таким образом, подобрав для своего проекта «Новый парень моей мамы» актеров поистине крупного калибра. Антонио Бандерас, голливудский красавец, к которому неравнодушна большая часть женщин на планете, и Мэг Райан, покорительница мужских сердец, – взрывоопасная смесь, при должном старании способная вызвать большой «взрыв»…

По сюжету, вернувшись домой после учебы в спецшколе, начинающий агент ФБР Генри (Колин Хэнкс) обнаруживает, что его некогда стокилограммовая мамочка (Мэг Райан) превратилась в стройную блондинку, ведет фривольную жизнь и меняет любовников как перчатки. Волею злого рока первым заданием Генри становится расследование краж предметов искусства из национальных музеев. Главные подозреваемые – мать Генри и ее новый любовник Томми в исполнении знойного Антонио Бандераса…

Джордж Галло за свою карьеру снял всего три фильма, и все они – комедийные боевики: «29 улица», «В раю как в ловушке» с Николасом Кейджем в главной роли и «Вторая попытка» – вполне себе удачные кинокартины. В «Новом парне моей мамы» обозначен тот же жанр, и в прошлых работах господина Галло, что говорит об опытности кинорежиссера и не подвергает сомнению качество картины.

Мы привыкли видеть Антонио Бандераса колоритным и ярким персонажем, он всегда справлялся со своей задачей, полностью вживался в роль. Его талант настолько огромен, что он мог бы сыграть даже себя самого! Но в этой кинокартине для нас будет несколько непривычно видеть Бандераса в роли отрицательного персонажа. Нечасто он исполняет злодеев и негодяев, на память приходит лишь фильм «Убийцы» (1995), где Антонио играл вместе с Сильвестром Сталлоне.

Самым интересным в фильме «Новый парень моей мамы» будет то, насколько продуктивным окажется дуэт Бандераса и Мэг Райан, ведь его потенциал крайне высок. С одной стороны, фильм не обещает нам каких-либо откровений или ошеломляющих открытий, с другой, скорее всего у Джорджа Галло получится весьма добротный комедийный боевик, на просмотре которого зрители ни в коем случае не заснут. 5 июня, в день премьеры, мы сможем оценить это лично.









И ЕЩЕ КОЕ-ЧТО О КИНО

Мэл Гибсон любезно согласился исполнить главную роль в драме Edge of Darkness – киноверсии одноименного минисериала BBC 1985 года. За постановку возьмется Мартин Кэмпбелл. Адаптация поручена Уильяму Монахану («Отступники»).

Гибсону предстоит изобразить бескомпромиссного следователя, ревнителя нравственности и честного работягу, чья дочь-активистка была убита. Расследуя убийство, герой обнаруживает, что миром правит коррупция, погубившая и его дочь.

Главные роли Гибсон не играл с 2002 года, когда снялся в военной драме «Мы были солдатами» и шьямалановских «Знаках». В 2003 г. Мэл сыграл роль второго плана в «Поющем детективе», а в 2004-м отработал крошечный эпизод в «Папарацци».



Австралийский актер Хью Джекман и Марк Гуггенхайм, один из создателей телесериала Eli Stone, объединят усилия, экранизировав готовящийся к публикации комикс Nowhere Man от Virgin Comics.

Детали проекта пока не сообщаются, однако Джон Палермо (John Palermo), партнер Джекмана по продюсерской компании Seed Productions, заявил, что главный герой фильма будет напоминать героя Уилла Смита из фильма «Я – легенда».

Сейчас Джекман находится в Австралии на съемках картины «Люди-Икс: Росомаха» (X-Men Origins: Wolverine) студии 20th Century Fox, премьера которого намечена на 2009 год. В фильме будет рассказана история центрального персонажа трилогии «Люди Икс» – мутанта Логана (Джекман).

Студия Warner Bros. объявила о своем окончательном и бесповоротном решении разделить последний фильм о Гарри Поттере на две части.

Седьмая, заключительная книга «Гарри Поттер и Дары Смерти» увидела свет в прошлом году, а первый фильм по ней должен выйти в ноябре 2010 года. Вторая часть окажется на экранах спустя полгода – в мае 2011. Режиссером станет Дэвид Йетс, а сценарий напишет все тот же Стивен Кловс. Как именно студия поделит книгу, еще неизвестно.

Такое решение в стиле «Убить Билла» и «Параграфа 78» поможет Warner решить сразу несколько задач. Компании удастся без потерь экранизировать увесистый том Дж.К. Роулинг, а значит, завершение киносериала, собравшего в мире уже 4.5 миллиарда долларов, может получиться удачным и вновь сверхприбыльным.

Только за первые 24 часа продаж книга разошлась рекордным тиражом в 11 миллионов экземпляров. Она привлекла внимание не только постоянных читателей – в «Гарри Поттере и Дарах Смерти» описана, помимо прочего, финальная битва с главным злодеем, и не всем героям удается выжить.

Шестой фильм – «Гарри Поттер и Принц-полукровка» – сейчас снимает все тот же Дэвид Йетс, поставивший и пятую картину, «Гарри Поттер и орден Феникса». А постоянный сценарист поттерианы Стивен Кловс пропустил только пятую серию.



Автор:
Игорь Сонин
igor.sonin@gameland.ru

ДЕВОЧКА, ПОКОРИВШАЯ ВРЕМЯ

АНИМЕ: Девочка, покорившая время **ФОРМАТ:** полнометражный фильм **РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА:** Мамору Хосода, 2006 **ИЗДАТЕЛЬ:** «Реанимедиа» **СТУДИЯ:** Madhouse **НАШ ОЦЕНКА:** нужно смотреть

Есть огромное количество драматических сериалов. Прекрасный образец – столь популярная у нас «Эльфийская песнь». Там у каждого героя своя тайна, все мучаются, но друг другу ничего не говорят и от этого мучаются еще больше. Впрочем, аниме известно тем, что в его рамках уживаются самые разные направления. Есть, наоборот, истории без мистики, истории о простых чувствах, искренней дружбе и добрых отношениях. Примеры – Azumanga Daioh или сегодняшний полнометражный фильм «Девочка, покорившая время». Причем с точки зрения того, как строятся сюжеты в классической литературе, нет однозначно выигрышного или проигрышного варианта. Каждый позволяет многое рассказать о людях и человеческой природе. А это, по большому счету, единственное, чем стоит всерьез интересоваться в жизни.

Не сказать чтобы над «Девочкой, покорившей время» (японское название – Toki o Kakeru Shoujo, английское – The Girl Who Leapt Through Time) работал звездный авторский коллектив. Единственный признанный талант в команде – дизайнер персонажей Ёсиюки Садамото, в свое время придумавший внешний вид героям «Евангелиона». Во время работы над картиной режиссер Мамору Хосода был темной лошадкой индустрии. Он долго трудился над анимационными фильмами по вселенной Digimon, снял шестую полнометражку по One Piece (ту, в которой главного злодея озвучивает Акио Оцука, голос Солида Снейка), но особенно этим не прославился. Полнометражку со Снейком зрители вообще сочли негодной, экспериментальной и совершенно не соответствующей духу оригинала. Поэтому в успех «Девочки» мало кто верил. И уж совсем никто не ожидал, что получится не просто стоящее аниме, а лучший полнометражный фильм 2006 года.

Мы не одиноки в этом мнении. Коротенький список наград ленты можно увидеть на обратной стороне российского издания. «Лучший анимационный фильм года» по версии киноакадемии Японии, «лучший анимационный фильм» XXXVI Международного кинофестиваля в Каталонии, премия имени Нобуро Офудзи, полученная на 61-й церемонии Mainichi Film Awards, специальный приз жюри XXXI Фестиваля анимационных фильмов в Анси, победа в шести номинациях на Tokyo Anime Awards в 2007-м... Секрет успеха? Да нет никакого секрета.



EVANGELION 2.0?

Пока мало что известно о втором фильме из цикла полнометражных переделок «Евангелиона». В наличии один коротенький трейлер, кадры из которого мы и публикуем. Задачка: найти нового, ранее невиданного персонажа.











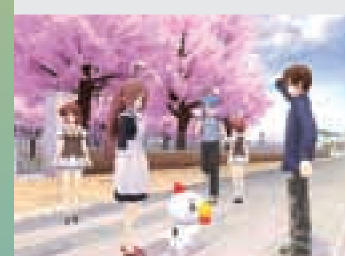
Нет ничего такого, чтобы ткнуть пальцем и сказать: нашел! Вот тут у вас глубокий символизм, не отпирайтесь! Или там – реалистичные гигантские роботы! Невиданная трехмерная графика! Мистический сюжет! Фи-ло-со-фи-я!

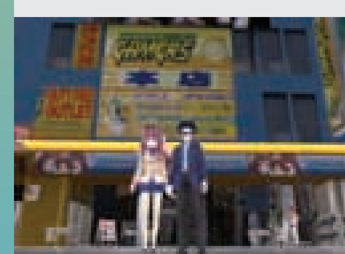
Нет этого всего. Есть простая история о простой девочке. Ее зовут Макото, и в дословном переводе имя означает «прямота», «искренность». Макото семнадцать лет, она не задумывается о будущем и живет в свое удовольствие: веселится в караоке, играет в бейсбол, любит спать и носиться в школу на велосипеде. Ее приятели – серьезный, обстоятельный Коскэ и веселый оболтус Тиаки. Жизнь идет, как обычно: та же школа, те же друзья, тот же бейсбол. Пока однажды мир не переворачивается через голову: на велосипеде отказывают тормоза, и Макото, вместо того чтобы разбиться на железнодорожном переезде, вдруг получает способность «перепрыгивать» время.

В буквальном смысле – разбегаешься, прыгаешь и оказываешься в своем же теле, только десять минут назад. Или вчера. Или позавчера. Поначалу Макото использует неожиданный дар для мелких шалостей: поесть повкуснее, поспать побольше, подглядеть правильные ответы к контрольной, а потом сдать ее раньше

Super ShortNews Turbo EX Edition

«Заведи себе подружку!» – под таким лозунгом компании Visual Art's, Omegavision, CIRCUS, Headlock и Dwango запускают новую онлайновую игру Ai Space. Может, вы и не в курсе, но первые три из них владеют крупнейшими «гаремными» брендами: Clannad, Shuffle! и Da Capo соответственно. Каждая вселенная будет располагаться на своем острове, а соединять их будет «остров Акихабара». Воображение уже рисует демонический хоррор, где отряды бесстрашных отаку, вооруженных дисками и фигурками с Акибы, должны остановить нашествие кровожадных двумерных японских школьниц с глазами-блюдцами… Однако ж, на деле все гораздо пошлее. Монстров в игре нет. На старте игрок создает сразу двух персонажей. Одного для себя (мальчика), одного в качестве спутницы жизни (девочку). Спутница эта поначалу будет хрестоматийной анимешной дурочкой, ее нужно будет наряжать и обучать. Разработчики хвалятся, что, мол, как вы ее воспитаете, такой она и станет. Соответственно, двух одинаковых подружек на всем острове не сыскать. В благодарность за заботу девушка будет с вами жить. То есть, не с вами, а с трехмерным мальчиком, которого вы тоже сделали в начале. Дом счастливой семьи можно будет обставить по своему вкусу. Можно даже будет счастливой парочкой выходить в свет, гулять по островам, уезжать на остров Акихабара и встречать там других таких же социопатов. Предлагаем два русскоязычных названия для локализации. Первое – «Сублимация онлайн»; второе слишком неприличное, чтобы напечатать его в журнале.

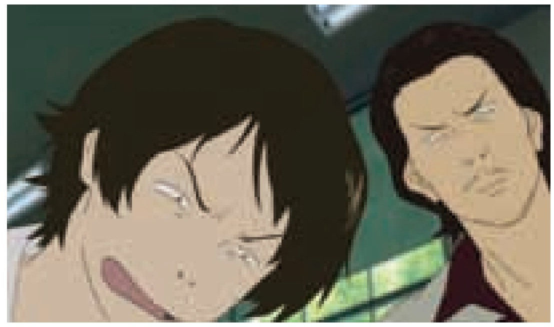




Экспериментальный аниме-сериал Library War, о котором мы рассказывали в прошлом номере, становится предметом нового опыта. Одна из героинь Library War в каждом эпизоде будет носить особенные очки. Если зритель вдруг воспылает любовью к какой-то паре, то именно такой аксессуар можно будет заказать в японской сети оптических салонов Zoff. Чего только не придумают эти японцы!





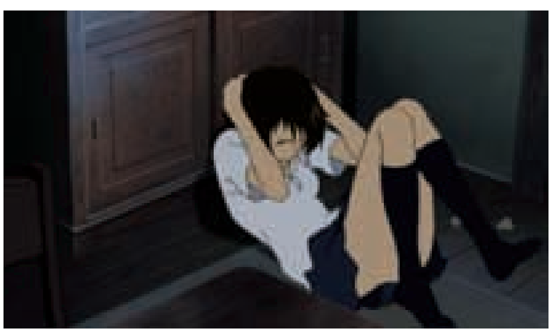


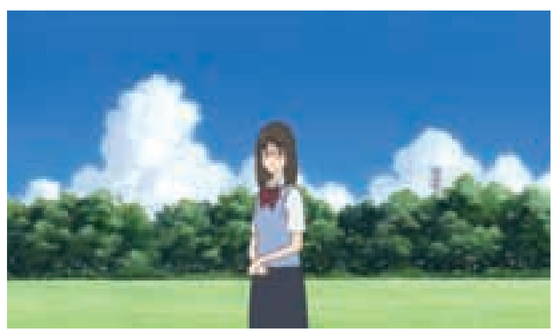
всех и на отлично, к нескрываемой зависти всего класса. Покончив с житейскими делами, Макото принимается за более серьезные вещи, и тут вдруг выясняется, что ее машина времени не всесильна. Человеческие отношения оказываются гораздо сложнее, чем думала девочка. Прямота и откровенность, с которой Макото привыкла браться за дело, вдруг сыграют с ней злую шутку. Она начинает понимать, что нельзя просто взять двух незнакомых людей и попросить их стать друзьями. Так не работает. Получается, есть ситуации, которые даже Макото не в состоянии исправить. Не умеет, не доросла. Она, всесильная, везучая, круглая отличница – не доросла? История, с одной стороны, очень простая. С другой – очень сложная. Вместе с Макото зритель испытывает всю радугу чувств – от восхищения и беспочвенного веселья до удивления, страха и отчаяния. За 95 минут картины успеваешь сжиться с Макото, поверить в ее мир, ее заботы и ее окончательный выбор.

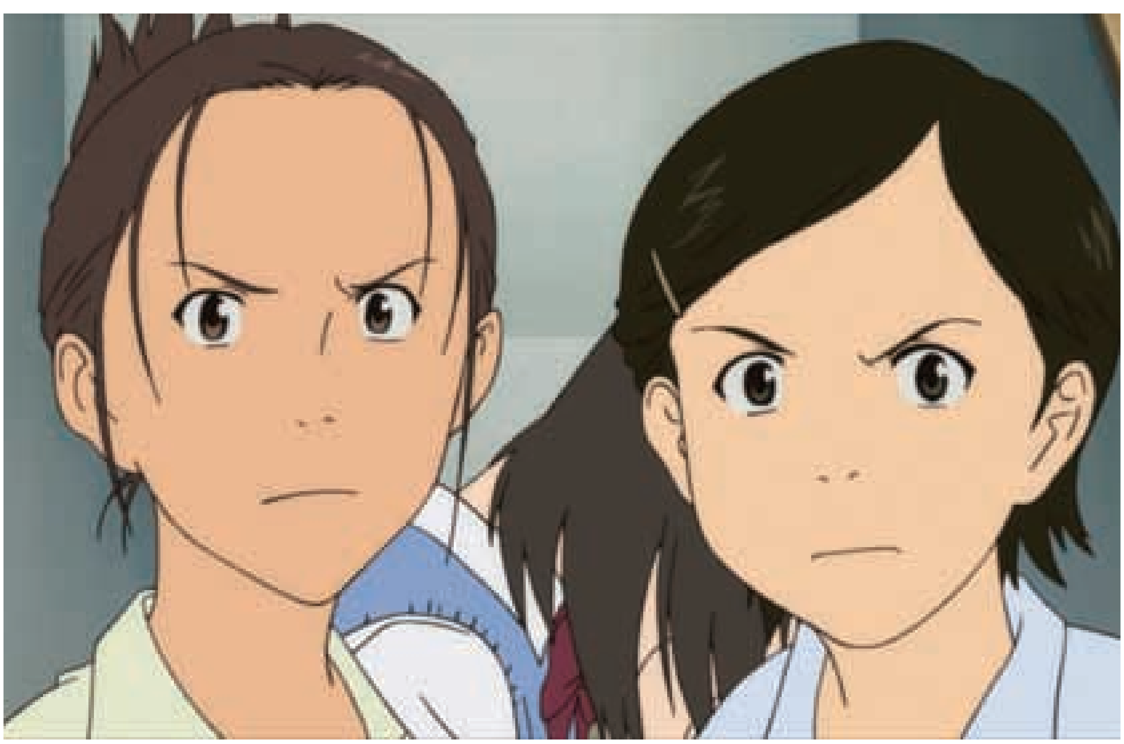
«Девочка, покорившая время» – один из тех фильмов, к которым просто нельзя сделать продолжение. Все уже сказано, и сказано настолько полно и блестяще, что ничего и не добавишь. Даже с технической, производственной стороны, фильм великолепен. Можно останавливать его в любой момент; каждый кадр – как иллюстрация из учебника по композиции. Анимация, фоновые рисунки, костюмы – все выдержано в мягком, жизненном стиле. Мамору Хосоде удалось добиться того, что мы не смотрим фильм, а вместе с Макото проживаем немного времени в ее незамысловатом мире.

Замечательная полнометражка «Девочка, покорившая время» в России была опубликована на DVD компанией «Реанимедиа». На диске также записано подробное получасовое интервью с режиссером Мамору Хосодой, в коробку вложен небольшой плакат. Японская озвучка в форматах 5.1 и 2.0, русскоязычный дубляж в 5.1. Мы редко пишем о дубляжах, но сейчас придется. «Реанимедиа» сотворила огромное, волшебное чудо. Русский дубляж «Девочки» оказался вровень с японским оригиналом – и не стал лучше его только потому, что лучше некуда. Это лучший дубляж за всю историю отечественных аниме-релизов. Еще раз: это лучший дубляж среди всех, когда-либо произведенных нашей индустрией. Это, наверное, первый случай, когда и не сразу поймешь, с какого языка и на какой осуществлялся перевод. Наш дубляж «Девочки» – сам по себе произведение искусства. Очень приятно, что именно этому фильму так повезло с переводчиком и актерами.

«Девочка, покорившая время» – один из лучших полнометражных анимационных фильмов последних лет, снабженный лучшим русскоязычным дубляжом за все время существования наших аниме-издателей. Как ни верти, его нужно смотреть. Потому что если не смотреть, становится совсем непонятно, зачем вы вообще читаете рубрику «Банзай!».





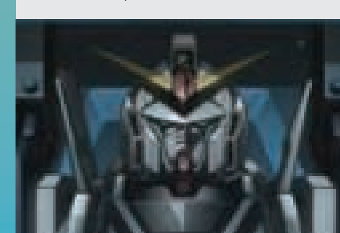


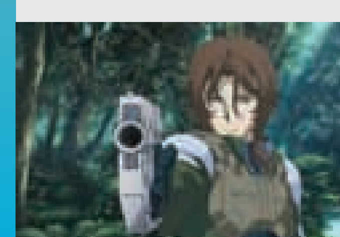
Super ShortNews Turbo EX Edition

Самый большой и правильный журнал о косплее, японский Cosmode, теперь будет публиковаться и на английском языке. Правда, только в Интернете и только «с субтитрами». На сайте http://cosmodeonline.com будут выкладываться материалы журнала в оригинальном виде, а если навести курсор на интересующую статью, то перевод содержимого мгновенно покажется на экране. Решение довольно разумное: заново перевёрстывать эту красоту под латинский алфавит было бы очень непросто. Пока на сайте доступен только пилотный «нулевой» номер цифрового журнала, нормальный первый номер появится 25 мая.



Суд округа Киото признал нарушение авторских прав серьезным преступлением. Настолько серьезным, что 39-летний фанат аниме Сёдзи Сакай отправляется за решетку на год и получает сверху три года условно. Господин Сакай очень любит две вещи: аниме и Интернет. Последние четыре года он практически ежедневно записывал и выкладывал в файлообменную сеть Winny серии любимых аниме. Сакая поймали за руку, когда он заливал эпизоды Mobile Suit Gundam 00. Напомним, что, согласно японским законам, обвинить можно только того, кто закачивает материалы, защищенные авторским правом. Поэтому те, кто скачивал и смотрел аниме, украденное Сакаем, с юридической точки зрения остаются совершенно невиновными.





Мини-обзоры

ПОЛИЦИЯ БУДУЩЕГО: МОНСТР

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ФУМИХИКО ТАКАЯМА, 2001 · РЕГИОН: РОССИЯ

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО СМОТРЕТЬ



Первые два фильма цикла «Патлабор» снимал широко известный Мамору Осии, режиссер двух полнометражек «Призрак в доспехе». Завершающий фильм трилогии доверили малоизвестному Фумихико Такаяме. И надо отдать ему должное: со своей работой режиссер справился превосходно. На первый взгляд этот фильм мало чем отличается от тех, что делал Осии: то же маниакальное внимание к деталям, та же грамотная прорисовка, такая же задумчивая, неторопливая режиссура. По хронологии событий третья часть должна бы вклиниться между первыми двумя: в Токио завелся монстр, повадившийся питаться человечиной. Расследуют дело двое полицейских, но, конечно, не без помощи патрульных роботов. Отсутствие Осии все-таки сказывается: зауми поменьше, экшна и хоррора побольше. А экшн и хоррор еще ни одной научной фантастике не мешали.



KITE LIBERATOR

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ЯСУОМИ УМЭЦУ, 2008 · РЕГИОН: США

НАША ОЦЕНКА: ДЛЯ ФАНАТОВ



Ясуоми Умэцу – режиссер, которого одни ненавидят, а другие боготворят. Причиной раскола стал аниме-порно-боевик Kite, уникальная в своем роде вещь. Уникальная, прежде всего, потому, что никому другому по сей день не захотелось создать что-то похожее. Совсем недавно Умэцу снял продолжение Kite Liberator... и сел в лужу так, как давно уже никто не садился. В Kite, при всех его недостатках и особенностях, был выдержан единый стиль, единая линия. Kite Liberator – мешанина из неподходящих жанров и обрывочных сюжетов. То это социальная драма на космической станции, то остросюжетный боевик, то комедия про неуклюжих девок... В Nival Online есть лозунг: «впихнуть невпихуемое!». Выражаясь этой терминологией, Умэцу «смешал несмешуемое». Получился безвкусный винегрет, и некоторые сравнивают его с фильмам Квентина Тарантино. Только без Тарантино.



HAKABA KITAROU

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: КИМИТОСИ ТИОКА, 2008 · РЕГИОН: ЯПОНИЯ

НАША ОЦЕНКА: НУЖНО СМОТРЕТЬ



В Японии есть очень популярный сериал Ge-ge-ge no Kitarou. Если коротко, то он о мальчике, который сам демон, но однако ж не дает спуску своим соплеменникам и оберегает людей. Про этого Китаро сняли огромное количество аниме и фильмов. Экспериментальный сериал Hakaba Kitarou – другой, жуткий взгляд на эту историю. Здешний Китаро – злой маленький гопник. Он не по своей воле живет среди людей, и ничем им не обязан. В ад затащить, порчу навести или просто кулаком в глаз дать – для него плевое дело. Именно за мрачными похождениями этого кладбищенского Китаро мы и будем следить в Hakaba Kitarou. Сериал блестяще поставлен, очень неожиданно и смело нарисован. Даже если ничего не знать об оригинале, смотреть Hakaba Kitarou – сплошное удовольствие. Одна проблема: культурный барьер. Все-таки не очень хорошо мы разбираемся в пантеоне японской нечисти.



KATEKYOU HITMAN REBORN!

家庭教師ヒットマンREBORN!

СОЗДАТЕЛЬ: АКИРА АМАНО ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2004 ГОД, ЖУРНАЛ WEEKLY SHONEN JUMP

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО ЧИТАТЬ

О Katekyou Hitman Reborn! можно говорить долго, но толком объяснить, что представляет собой эта манга, все равно не получится. Такое ощущение, что автор сам не знает, чего хочет. Он придумывает один сюжет, через несколько томов обрывает его и начинает все заново, совсем по-иному.

В первых томах Katekyou Hitman Reborn! – школьная комедия. Главный герой – бестолковый японский школьник, внезапно выяснивший, что он пра-пра-пра-...-пра-внук большого мафиозного бонзы и первый кандидат на звание главы семьи. К нему даже присылают бандита-учителя (пары лет от роду, но это другая история). Так вот, после нескольких томов комедии действо совершенно неожиданно переключается на серьезные мафиозные разборки с бежавшими из тюрьмы заключенными (среди которых есть даже невесть откуда взявшийся оборотень). Казалось бы, ладно – будет манга про мордобой. Но и это автора не устроило. Он взял да и перенес действо на десять лет в будущее, полностью перекроил сюжет, заново проработал дизайн персонажей... Закончен ли творческий поиск сейчас? Как знать.









MIRAI NIKKI

未来日記

СОЗДАТЕЛЬ: САКАЭ ЭСУНО ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2006 ГОД, ЖУРНАЛ SHONEN ACE

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО ЧИТАТЬ

Mirai Nikki переводится как «Дневник о будущем». Главный герой манги, скучный парнишка Юкитеру, записывает в дневник все события дня, чтобы хоть как-то убить время. Он не носит с собой блокнота, а сохраняет заметки в памяти сотового телефона. Выглядит это примерно так: «Иду по улице. Увидел собаку. Погладил собаку. Пошел дальше». Еще у Юкитеру есть воображаемый друг по имени Господь. Тут как раз ничего удивительного: воображаемый друг по имени Господь есть у многих, и это называется не сумасшествием, а религией. Но у Юкитеру особый случай. Его Господь действительно вмешивается в жизнь школьника. Дневник начинает записывать события сам... более того, это события, которым только предстоит случиться! Обрадованный Юкитеру в первый же день избегает многих неприятностей, но очень скоро понимает: он в влип в большую игру. Такие дневники есть еще у одиннадцати человек, а Господь почему-то решил, что они должны быстренько перебить друг друга. Так школьная лирика превращается в мистическую королевскую битву. Юкитеру уже даже успел подружиться с некоторыми владельцами дневников... как быть, если остаться должен только один?







Игры

BLEACH: THE 3RD PHANTOM

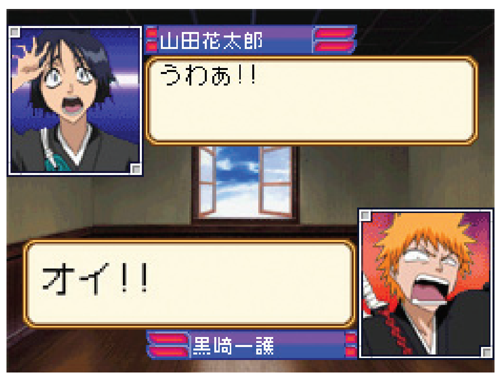
ПЛАТФОРМА: NINTENDO DS ▷ АВТОРЫ: SEGA ▷ ДАТА РЕЛИЗА: 26 ИЮНЯ 2008 ГОДА



Аниме-сериал Bleach – одно из тех бесконечных приключенческих мальчишеских аниме, которые, кажется, будут рисовать вечно. По крайней мере, по телевизору уже идут 170-е серии, и ни конца ни края этим похождениям не видно. С играми у Bleach тоже дела обстоят недурно. На PlayStation Portable регулярно выходят новые части сериала Bleach: Heat the Soul, а на смазливой двухэкранной мыльнице от Nintendo публикуется другая линейка игр, на этот раз от Sega. На платформе уже вышли Bleach: The Blade of Fate и Bleach: Dark Souls, причем первый даже успел дослужиться до англоязычного релиза, да и второй, хочется верить, рано или поздно до него доберется. Этим летом Sega выпускает еще одно продолжение Bleach: The 3rd Phantom. Оно, для разнообразия, будет не файтингом, а тактической ролевой игрой в духе Fire Emblem. Подборка персонажей и суперударов была обновлена, чтобы отражать реалии свежих серий аниме, а для персонажей-ветеранов используются спрайты и анимация из прошлых игр. Японский релиз игры назначен на 26 июня.











Тем временем в интернетах

TOKYO STREET STYLE

▷ АДРЕС: http://www.style-arena.jp ▷ ЯЗЫК: японский, английский



Японская уличная мода давно стала легендой в фэшн-индустрии. Увидеть, кто и как на этой неделе ходил по улицам Токио, можно на сайте Tokyo Street Style. Специально обученные фотографы ежедневно ловят наиболее стильных горожан в объективы своих камер, а самые удачные фотографии раз в неделю публикуются в Сети. На сайте есть англоязычный раздел и раздел, посвященный экстремальной японской моде. Для самых увлеченных есть даже гид по магазинам района Харадзюку.

FAQ

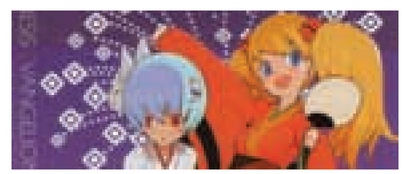
Популярные вопросы об аниме

Будет ли анимироваться продолжение «Самурай X»? Я слышала, что по нему вроде бы сняли фильм. Это правда?

Полнометражный анимационной фильм про Кеншина сняли еще десять лет назад, на английском, он так и называется – Samurai X The Motion Picture. Что же до новых сериалов, то манга была экранизирована до конца (пусть с некоторыми пробелами), и тема, кажется, закрыта. Ничего нового мы сейчас не ожидаем.

Что вы знаете о Rebuild of Evangelion 2.0?

Премьера второй ленты должна состояться во второй половине этого года. На данный момент все, чем мы располагаем, это коротенький ролик-тизер в конце первого фильма (см. картинки во врезке на второй странице рубрики). Если верить ему, то вторая лента будет значительно отличаться от телесериала.

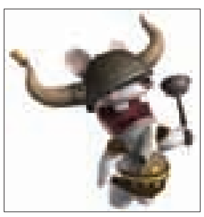


Есть вопросы? Присылайте их на электронный адрес banzai-faq@gameland.ru или на почтовый адрес редакции.

Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего, боевые.
- **Кавай** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностранец» по-японски.





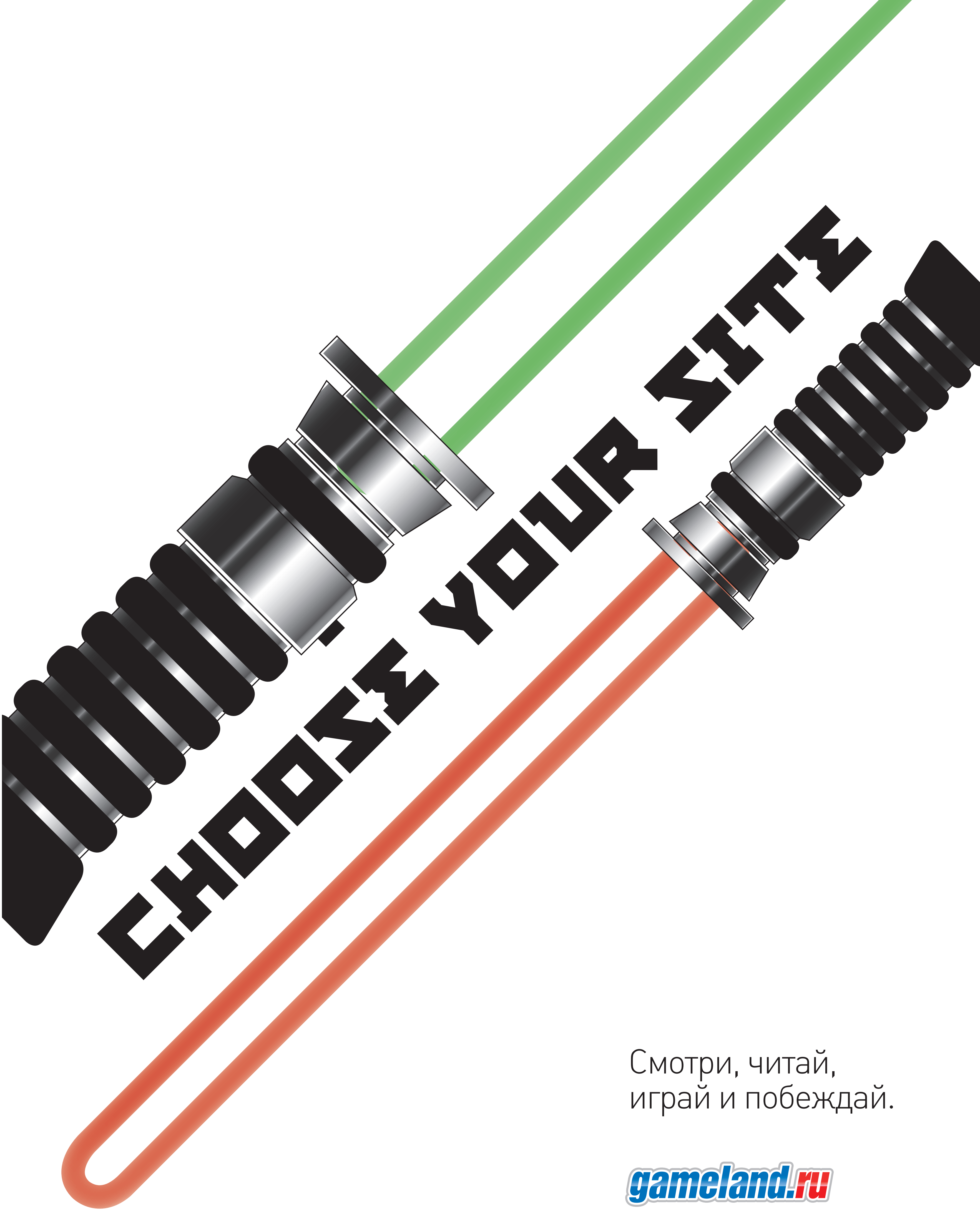
Ренат Хамзин

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением афтара.

ЗАМРИТЕ, АНГЕЛЫ, СМОТРИТЕ, Я...

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ МОЖНО СЧИТАТЬ ТАКОВЫМИ ЛИШЬ УСЛОВНО, И ПО ОДНОЙ ПРОСТОЙ ПРИЧИНЕ: ЗА ИГРОЙ «АКТЕРА» НИКТО НЕ НАБЛЮДАЕТ. ЭТО НЕ РОЛЬ, НЕ ИГРА РОЛИ, А ИГРА ВООБРАЖЕНИЯ, ФАНТАЗИЯ, КОТОРАЯ ВОЗНИКАЕТ ПРИ ЧТЕНИИ РОМАНОВ, СЛУШАНИИ МУЗЫКИ И ПРОСМОТРЕ ФИЛЬМОВ.

Виртуальные миры предлагают лишь несколько иной способ взаимодействия. В чём-то сильнее, в чём-то слабее. В действительности, играть роль можно только перед живой публикой, а не перед вымышленными персонажами. Тут есть один нюанс: игрок сам может выступать зрителем, однако ни одна игра такого изощрения пока не достигла и, думается, вряд ли когда-нибудь достигнет. Всё ограничится типичными параметрами (персов) и квестами.
О них и поговорим. Тем более что жанр в последние годы продемонстрировал некую косность, странную зависимость от классических штампов фэнтези и научной фантастики. Всё остальное, вот беда, «не катит». Эта несамодостаточность, помноженная на специфику игровой индустрии, и породила в геймерских головах ощущение, что жанр умирает, не развивается.
Разумеется, есть объективные причины, вроде дороговизны разработки ролевых игр, сложности разработки, высоких требований к игре у целевой аудитории. Есть и субъективные причины. Первые геймеры выросли – «ботаники», считавшие своим долгом изучить комп досконально со всеми сопутствующими программами, – в большинстве своём играть перестали. Теперь компьютер доступен всем, на смену хардкорщикам пришли «казуалы», и если в списке квестов любимой игрушечки вдруг не указано, куда надо идти и что делать, форумы мгновенно наполняются соответствующими темами.
С шутерами проще. Хороший шутер отличается от плохого не так сильно, как хорошая RPG от плохой RPG. Хороший шутер – это просто хороший шутер, да и плохой раскупают прекрасно, в принципе. А вот хорошая RPG – это произведение искусства. И нет никаких гарантий, что её раскупят. О плохой RPG и говорить нечего.
Огромное значение имеет техническая специализация отрасли. Мягко говоря, гуманитариев здесь не уважают. Отсюда и дефицит достойных сюжетов, безвкусица, подражательство. С другой стороны, «гуманитарии» сами не рвутся в игрострой.
Представьте себе: вот талантливый актёр играет в кино. Сценарий ему по классическому роману написал сценарист. Зачем им идти выворачиваться в играх? Ведь при сегодняшнем уровне техники никаких живых людей в игре быть не может, только одни виртуальные персонажи, с той или иной степенью реалистичности. И разве сможет актёр не сыграть, а именно описать точно и подробно на словах, как он играет, что для этого нужно, в мельчайших деталях объяснить геймдизайнеру, как создавать персонажа? Разве сможет сценарист, писавший ранее сценарий для человека, рассчитывавший на его актёрский талант, его понимание недосказанности, – также описать всё недосказанное, непередаваемое?
У литературных критиков есть такой изощрённый метод глумления над неопытными авторами: прямо рассказать всё то недосказанное, весь внутренний мир героев, задумку сюжета, всё, что писатель закладывал между строк. Вынесение на свет, образно говоря. Если творчество чего-то стоит, то «вынесение на свет» ему не страшно и в дураках остаётся сам критик (только вот критик не дурак и талантливое высмеивать не будет), однако если силы в произведении нет – что случается гораздо чаще, – то получается очень смешно. И поучительно. Зачем это «гуманитариям»? Зачем им добровольно выворачиваться наизнанку ради рискованных проектов и неадекватной «публики»? Тем более что игра как своеобразный жанр искусства вмещает в себя все прежние классические жанры – живопись, литературу, драматургию, музыку. С одной стороны, огромный потенциал, а с другой – жёсткая техническая ограниченность. Теперь не надо изощряться в изящной словесности, придавая строфам звук и цвет. Также нет нужды «кодировать» графику символизмом. Надобность в титрах в немом кино отпала с изобретением звукозаписи. Если прежние виды искусства рассматривать как одиночные измерения, то игру можно представить как многомерную систему. Она не умаляет достижения прежних «измерений», а пытается родить нечто новое. Пытается пока, в принципе, безрезультатно. Потому что за основу берутся прошлые «измерения», но не учитывается важное условие восприятия: дистанция. Классическое искусство основывалось на «созерцательности». Либо ты наблюдаешь со стороны, либо принимаешь участие.
И здесь будущее искусства компьютерных игр принадлежит ролевым играм, которые смогут предоставить игроку возможность играть полноценную роль и наблюдать за последствиями.
А не прокачивать параметры и навыки. Профессия – это ещё не роль. Добрый-злой это тоже не роль. Роль – это конкретная судьба конкретного человека со всеми его странностями, привычками, предрассудками, страхами и надеждами, поступками совершёнными и несовершёнными. Как наблюдать за последствиями, когда всё это внутри тебя? Заставить наблюдать за собой? Это хороший вопрос.
Помимо этого огромное значение играет гармония формы и содержания. Почему первые ролевые игры стали классикой? Потому что файрбол был маленьким и невзрачным, а эффект производил внушительный. Последствия – это содержание, а графика, файрбол, огонь – это форма.
Когда форма довлеет над содержанием, получается куча огненных шаров, переливающихся всеми цветами радуги, всё грохочет, сверкает, но потрясающие графические эффекты отчего-то не потрясают. Вспомните какую-нибудь последнюю экшн-RPG... Первые RPG находились в заведомо выигрышном положении. Когда невзрачное действие приводило к серьёзным последствиям – такое действие в глазах игрока обретало вес, значение. «Такая пукалка, а как врагов мочит!»
Ведь чем круче графика, тем больше требований к содержанию. Сегодняшние «начальные» эффекты похожи на анимацию самых последних заклинаний старых игр. Но результат-то мизерный. А сегодняшние суперумения по выразительной форме мало отличаются от первоначальных.
Отсутствует гармония формы и содержания. Я нарочно привожу простой пример с заклинаниями. Проблема формы и содержания гораздо глубже. О «большом» не может быть сказано «мало», – то есть вскользь, впопыхах. Глубокое содержание должно выражаться в соответствующей форме, иначе произойдёт выхолащивание. «Таинственное прошлое героя» не может давать о себе знать каким-то одним воспоминанием, а «отсутствие мира в душе» не должно выражаться в банальной раздражительности.
Напоследок хотелось сказать о нелинейности, но лимит данной статьи исчерпан, так что скажу кратко: нелинейность вовсе не тождественна свободе и сама по себе не стоит и ломаного гроша.


CHOOSE YOUR SITE
Смотри, читай,
играй и побеждай.
gameland.ru

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI





Получите, распишитесь

Уважение, почет и три месяца призовой подписки на замечательный журнал «Страна Игр» получает Алекс Паничев – за здоровый скептицизм и неустанный поиск лучшего пути.

Хотите попасть на желтую плашку?

Нет ничего проще! Всего-то навсего напишите нам интересное, злободневное, забавное, увлекательное, располагающее, объективное, животрепещущее, занимательное, любопытное, интеллигентное, жизнеутверждающее, трогательное, оптимистичное, доверительное и, главное, долгожданное письмо. А мы уж напечатаем!

Художник: tyr, http://t52.cyberpunk.ru

ПИСЬМО НОМЕРА

Как я из писишников в сонибои подался, или Долгий путь к счастью с Playstation 3

Алекс Паничев
alex_panichev@mail.ru

Приходилось ли вам, вставив в привод вашего PC диск с новой игрой и дождавшись окончания установки, испытать приступ ярости? Например, из-за того, что ваш «3D-ускоритель» не поддерживает новейшие шейдеры, и поэтому вместо игры получите кукиш, и – бегом в магазин, за новой видеокартой, стоимость которой в десятки раз превышает цену лицензионного диска с PC-игрой. В общем, каждые полгода нужно покупать современную «видяху». Что? Новая видеокарта не входит ни в один разъем на вашем компьютере? Поздравляю, давно пора заменить материнскую плату на поддерживающую PCI-Express, а заодно и процессор с памятью и, возможно, блок питания. Не надоело? Конечно, можно проявить сдержанность самурая и до скончания века проходить снова и снова Half-Life или Doom 3. На разных уровнях сложности. С одним пистолетом. Без фонарика. И пропустить Crysis, Gears of War, Assassin's Creed?!
Лично мне так и не удалось поиграть на максимальных настройках графики ни в одну игру на PC. Когда появились консоли нового поколения (Xbox 360 и PS3), в голове прозвенел первый звоночек. Графика, эксклюзивность и новые возможности (Xbox Live) манили со страшной силой, но… цена была запредельной, а сами консоли не доступны в продаже.
Хотелось бы отметить одну немаловажную деталь. Такое обычное устройство, как геймпад, меня, адепта WASD и мыши, покорило с первого взгляда. Вместо того чтобы возить руками по столу, можно уютно устроиться на диване и ощутить удовольствие управления игрой с помощью удобно расположенных кнопок и стиков. Впрочем, наши отношения с геймпадом сначала не сложились. Как можно было догадаться, я люблю шутеры. И первый свой Logitech Rumblepad я отнес обратно в магазин после того, как весь вечер пытался играть на нем в Call of Duty 2 и Unreal Tournament 2003. К слову сказать, в последнем поддержка геймпада встроена и даже можно почувствовать забавные виброэффекты,



ПИШИТЕ ПИСЬМА: STRANA@GAMELAND.RU ИЛИ МОСКВА, 119021, УЛ.ТИМУРА ФРУНЗЕ, Д.11, СТР.44, ГЕЙМ ЛЭНД, «СТРАНА ИГР», «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

КОНСОЛИ И PC

Привет, «СИ», пишу уже в который раз. На сей раз меня озадачил один вопрос: кто же впереди консоли или PC?
С незапамятных времен NES и незаслуженно забытой Sega Master System консоли мало уступали по производительности (здесь могу ошибаться) PC и, самое главное, были гораздо дешевле. Тенденция сохранялась до 32-64 битных систем. После выхода Nintendo 64 компьютеры набрались силы, появились 3D-ускорители. Вышел Dreamcast – PC остался ненадолго позади. Время шло, консоли старели, компьютеры уходили вперед. Появился Xbox – ситуация повторилась. Вышел Xbox 360 – графика впереди, мультимедийные функции приблизились к PC. Почти через год мы увидили PS3: революции в графике не было, но мультимедийная составляющая стала еще ближе к PC. Выходит при соблюдении данной тенденции консоли на шаг впереди, а учитывая, что скоро на консолях будет абсолютно такая же мультимедийная часть, выходит, что именно консоли – локомотив новых форматов, на них есть все жанры, что и на PC (спасибо Microsoft), а о PC этого не скажешь. Значит, отстает PC, и не на шаг, а на два?!
Nintendo решила нарушить данную традицию выпустив Wii. Что из этого выйдет мы увидим в следующем поколении консолей, когда Sony, Microsoft, Nintendo и, чем черт не шутит, Sega или Apple выпустят консоли, сделав ставку на графику и (или) инновации.
И последнее, хочу попросить вас, когда будете брать интервью у лиц из Сони или Майкрософт (у них особенно) – спросите их про Shenmue. Вы же сами писали, что при должном PR эта игра будет отличным козырем.
Теперь по поводу содержания дисков, т.к. их сейчас два, выкладывайте, пожалуйста, прошивки также для PS3, Xbox 360 и Wii.
P.S. Строчки вверху «Обратной связи» я читаю.

С уважением,
Сергей, ser7591@yandex.ru

Артем Шорохов *Штука в том, что у разных платформодержателей разные стратегии. Да, Sony делает из PS3 мультимедийный комбайн на все руки. Да, Nintendo принципиально сосредоточилась только на fun-факторе игры. Да, Microsoft делает ставку на большие онлайн-сообщества игроков. В это же время PC – платформа открытая и потенциально способная на все. Беда лишь в том, что за ней не стоит какого-то мощного концерна, и на деле это самое «все» – лишь Windows Vista и набор разрозненных программ разной степени полезности. Прямо сейчас есть некоторые противоречивые тенденции, способные как вывести PC в передний ряд домашних развлечений, так и окончательно угробить его, сделав лишь рабочим инструментом, вроде отвертки или паяльника.*

А В ЭТО ВРЕМЯ В РОССИИ…

Привет, «СИ». В этом письме хочется затронуть пару тем, над которыми я размышляю более года.
1. «Почему в России пираты живут так хорошо?»
Живу я в маленьком провинциальном городишке, который часто пу-

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ. ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

У меня вопрос. При прошивке PSP с одной на другую функции старой останутся? И стоит вообще ее прошивать?

Конечно, останутся. Собственно, каждая новая официальная прошивка – это не замена, а именно расширение функционала. И прошиваться на более новую версию, безусловно, нужно: иначе самые свежие игры у вас просто не запустятся. Впрочем, пока вы с такой требовательной игрой не столкнулись, острой необходимости все же нет: работает, и ладно.

Имеет ли смысл покупать Xbox 360 ради GTA IV?

Еще один популярный вопрос. Во-первых, давайте разберемся с консолями вообще: решите для себя, хотите ли вы поиграть в GTA IV прямо сейчас и сразу с лучшей графикой. Если да – покупайте консоль. Какую – вам решать. На Xbox 360 выйдут два крупных сюжетных дополнения. Но они потребуют отдельной платы и вообще, может быть, вам и не нужны вовсе. Других видимых преимуществ над версией для PS3, вроде бы, и нет. Разве только сама приставка подешевле, но это имеет существенное значение лишь в том случае, если вы всерьез

НАСТАЛО ПОТИХОНЬКУ ЛЕТО, ЗАЗЕЛЕНЕЛА ЛИСТВА, ЗАЗВЕНЕЛИ ПТИЧЬИ ПЕСНИ И ЗАСОБИРАЛИСЬ ГЕЙМЕРЫ В ОТПУСКА – КТО НА ДАЧУ, КТО В ТУРЦИЮ, А КТО В ЛИБЕРТИ-СИТИ. ОСТАЛИСЬ ТОЛЬКО САМЫЕ СТОЙКИЕ – ТЕ, КТО В ПРЕДДВЕРИИ Е3 ЗАДАЕТСЯ ТАКИМИ НЕПРОСТЫМИ ВОПРОСАМИ ПРОШЛОГО, НАСТОЯЩЕГО И БУДУЩЕГО ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ. ВЕДУЩИЙ «ОБРАТНОЙ СВЯЗИ» ПРИВЕТСТВУЕТ ВАС!

свои для каждого вида оружия. Тем не менее, в быстроте и точности нацеливания (вручную) компьютерная мышь оказалась вне конкуренции. Все решилось после знакомства с Prince of Persia: Warrior Within. Тогда я понял, что люблю такие игры: яркие, насыщенные действием и… заточенные под управление контроллером с парой стиков и десятком кнопок. Позднее, Lost Planet и Gears of War точно определили мое предпочтение экшнов прочим жанрам.
В начале 2008 года цена на консоль пришла в некоторый консенсус с моими доходами, и решение о покупке было принято. Выбор дался нелегко: с одной стороны, большее количество хитовых игр Xbox 360, а с другой – более качественное исполнение самой PS3. В итоге я приобрел приставку от Sony, опираясь на следующие доводы.
1. Не такая шумная как Xbox 360.
2. Имеет встроенный привод BluRay, значит менять диски во время игры не придется.
3. В случае чего PS3 может заменить рабочий компьютер (можно поставить Linux).
4. Lost Planet, Killzone 2, Resistance 2.
5. Для PS3 обещали выпустить Far Cry 2.
6. Японская техника, как водится, должна быть на высоте.
Иначе, чем заговором магнатов не объяснишь политику продажи консолей, а особенно дополнений и игр к ним. Такой грустный вывод напрашивался сам собой, когда после приобретения, собственно, PS3 мне пришлось потратиться на монитор со специальным DVI-входом и с поддержкой HDCP. Нет, приставки все-таки выигрывают тем, что их можно подключать к обычному телевизору, но монитор выглядит более предпочтительным вариантом. Особенно, если вы хотите получить высокое (720p на 22" wide или 1080i на 24") разрешение картинки за приемлемую цену.
Выбор игр для NextGen-консоли это отдельная песня. При такой цене все игры большинству игроков однозначно не приобрести. Вот и приходится изучать мнения игровых журналистов, взвешивать достоинства и недостатки игр и мучиться порой от неоднозначности решения.
Впрочем, у меня процесс приобретения первых трех игр был достаточно логичным и ценой приличного куска семейного бюджета (ха-ха) завершился в первый же месяц.
Вместе с консолью я приобрел гоночный freeplay под названием Burnout Paradise. Если честно, мне понравилась обложка диска и общее впечатление от описания в онлайн-магазине. BP оказалась весьма приятной игрой, прочно держащейся на трех элементах: скорости, внушительной территории для гонок и смачных замедленных роликах столкновений.
Вторым номером была Call of Duty 4. Да здравствуют разработчики игр для консолей! В отличие от второй части сериала в CoD4 нормально чувствуешь себя и без мышки с клавиатурой. А некоторую инерционность управления (это когда пытаешься ме-е-едленно навестись на цель, промахиваешься и ведешь прицел обратно) можно списать на неопытность виртуального солдата. Слава автоприцелу… Зато в CoD4 все вокруг взрывается, орет и пуляет в тебя почем зря, а каждый следующий уровень заставляет открыть рот в изумлении красотой почти киношных декораций.
Пройти мимо оригинальной забавы с названием Guitar Hero III не было никакой возможности. Сама идея зажимать кнопки в такт бегущим по экрану значкам и при этом «лабать рок» показалась просто восхитительной. Так PS3-версия игры стала третьим диском в моей скромной коллекции.
Счастлив ли я, обладая всем этим? Хороший вопрос. Для сомневающихся в необходимости замены PC на современную консоль заявляю, что передо мной открылся новый мир разноплановых игр на широком экране, который я, кстати, собираюсь взять с собой в отпуск.

**Врен ** *Ну, доводы против Xbox 360 довольно-таки странные, но в целом автор письма молодец. Больше добавить нечего. Да здравствует PlayStation 3!*

**Артем Шорохов ** *Аргументы топорные (кроме №1), но главное – выбор сделан. Поздравляем с обновой!*

тают с поселком. В прошлом году я работал в магазине, торгующем CD, DVD и разной техникой. Из лицензии только 2-3 PSP-диска (в магазине-конкуренте ЛИЦЕНЗИЯ PSP(!) стоит всего 500 р.), да EyeToy с камерой (+ регион-лицензия DVD). Ну так вот. Если в наличии есть и лицензионный фильм, и сборник «10+», то клиенты в 90% случаев возьмут именно второе. И этот выбор не зависит от доходов!!! Народ у нас такой, и это печально. Как заявил один покупатель: «Просто надо уметь смотреть».
А что с играми? Тут вообще труба, но не только «человеческая», а действительно «доходная». Первый лицензионный PS2-диск я увидел в СПб только год назад в одном супермаркете, хотя езжу туда с 2003-го года регулярно.
Вот и получается, что у России в этой области, как и везде, две беды – «дураки» и доходы.
2. «Игры, жестокость и т.д.»
Где-то год назад по каналу ТВЦ крутили передачу из цикла «Криминал». Рассказывали там о 18-летнем мальчике, поклоннике аниме и игр. Он в Новый год порешил своих родственников. Оказалось, что он был психически болен с детства, но родители не послушали советов врача и забыли об этом. Так вот, меня удивила последняя фраза ведущего: «А вы уверены, что ваши дети не смотрят аниме или не играют в компьютер?». Что он хотел этим сказать? Что все дети в стране – больны на голову или что?
Опять же, история из магазина. Девятилетний мальчик с отцом. Ребенок тянется к GTA с криками «Папа, купи!». Я предупреждаю о сомнительном содержании игры отца, на что он отвечает, что все нормально. В тот момент я вспомнил о проблемах с изданием игры Manhunt. Видели бы да слышали бы это те самые цензоры…
К сожалению, в нашей стране культура игры отсутствует. «Взрослые» до хрипоты доказывают, что игры жестоки для детской психики и тут же говорят людям от 16 и старше, что они уже выросли из «игрушек». Так что же делать тем, кто уже вырос, но еще не дорос?
P.S. А вот лучшее из магазинных историй.
«Где можно достать Xbox, чтобы читал PC-диски, а то в Цезаря охота поиграть?».
«Вот в каталоге видел PS-1, но только карманный, с экранчиком. Цена 5 тыс. А то у вас PSP больно дорогая».
«У вас есть OBLIVION 4-й?».
«У вас есть GTA 5 на PC (читай GTA: VCS) и STALKER на PS2?». Resident Evil 6 и God of War 3 на PS2 – вообще самые частозадаваемые вопросы.

собираетесь покупать консоль ради одной только игры. Если нет – решайте осторожно: вам с вашей новой приставкой еще жить и жить.

Когда наконец выйдет S.T.A.L.K.E.R. на Xbox 360?

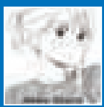
Ох, тут все непросто. С одной стороны, разработка S.T.A.L.K.E.R. уже, вроде как, секрет Полишинеля: все о ней знают, но при этом делают вид, что это большая тайна. Так что любые официальные комментарии разработчиков на этот счет таковы: «Мы ничего не анонсировали и ничего на этот счет сказать вам не можем». Соответственно, нет ни конкретной даты, ни даже полной уверенности в том, что владельцы Xbox 360 все-таки получат долгожданную игру.

Скажите, пожалуйста, на каких современных консолях есть региональная защита? На каких нет?

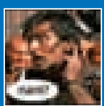
Региональная защита есть на всех консолях, кроме PS3 (там, впрочем, тоже есть, но только для старых PS2-игр). В то же время многие игры для Xbox 360 делаются мультизонными, а в случае с Wii можно воспользоваться Freeloader'ом.

БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ

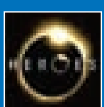
Два DVD с апрельского номера



realalbedo:
Мегатон новости: с первого апрельского номера журнал будет комплектоваться двумя дисками, но это не означает что будет контента в два раза больше, просто качество лучше будет, – сказал главный редактор журнала в эксклюзивном интервью.



SpaceMan:
Два DVD в первом апрельском номере – это правда. Официально. Первый отдан полностью под видео. И первое, что мы сделаем, это кардинально поднимем качество, чтобы соответствовать стандартам DVD на деле, а не формально. В результате продолжительность видеочасти вырастет примерно в полтора раза.
Второй диск полностью отдан под ПК-часть. И здесь всего будет просто в два раза больше.)



beyond
Очень прошу, печатайте вкладку в журнале. Кто не хочет, тот пусть не вырезает, а места она в журнале много не займет.
А то все тут говорят пакетики отстой, оставьте коробочку, а нафиг она вам нужна без вкладки, просто чтоб голый диск в ней лежал? Коробочку можно купить в любом киоске за 6р. Да и вообще эта ваша коробочка портит журнал. Постоянно когда открываю журнал обложка вся мятая, или исцарапанная. Особенно прикольно, когда коробочка вообще вдавлена в журнал. Что, скажете, никогда таких проблем не было?
Вкладку обязательно в журнале печатайте.

(no userpics)

Блинкинатор
Мое мнение на счет 2-х дисков будет негативным. И дело не в том, что раньше было скучно и 50% я просто не смотрел, а теперь скучно еще больше и я не смотрю уже 70% всего того, что на диск выложено. И не в том, что мне не нравиться мальчик в пижамке, что у вас типа за ведущего. Просто нельзя делать шаг вперед и тут же шаг назад: недовольных будет больше чем довольных. То, что два диска, заценят не все, а то, что они плохо упакованы и без вкладышей – все. Кроме того, по пути в регионы диски будут нередко ломаться, так было с CD в свое время, а претензии народ на форуме вам, а не продавцам будет предъявлять. ИМХО – неудачно! Быстро или вертайте все назад, или вкладывайте коробочки и вкладыши уже к двум дискам, пусть и с небольшим повышением цены.

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА HTTP://FORUM.GAMELAND.RU

И на десерт – случай, поведанный моим знакомым из другого магазина. Приходят муж и жена в магазин менять игровой диск:
– У нас диск не загружается.
– Хорошо, мы проверим его. Приходите через пару дней.
И тут, ради любопытства, спрашивает у них:
– А какой у вас комп? Может он слабый для этой игры.
– Ну такой маленький, серенький. На боку «SAMSUNG» написано. Фильмы смотрим, а вот сейчас решили поиграть во что-нибудь.

Дмитрий Румянцев,
RuDN13@yandex.ru

**Врен ** *Не так давно я был в гостях у знакомых – очень небедных людей, долларовых миллионеров. На большой плазме Pioneer они смотрели... пиратский DVD из серии «четыре фильма в одном». Так что проблема отнюдь не в доходах, а в непонимании принципиальной разницы между получением 100% удовольствия от правильной вещи и получением 50-99% удовольствия от ее дешевого аналога. В России просто не сложилась культура потребления фильмов, игр, музыки. У меня голова идет кругом от того, что некоторые предпочитают «тряпки» из локальной сети и просмотр на 17-дюймовом мониторе походу в нормальный кинотеатр с широким экраном, удобными креслами и хорошим звуком. А кто-то играет в дебильные пиратские русификации, предпочитая их нормальным английским или русским версиям. И он совершенно не видит, насколько игра изгажена кривыми руками «переводчиков». Ему все равно. Ему кажется, что если в игре бегают такие же персонажи и так же машут мечиком, то она ничем не отличается от лицензионной. Люди не готовы платить за те самые последние проценты удовольствия, удовлетворяясь тем, что досталось за чуть меньшие деньги. И это очень печально.*

ИМЯ ТОМА

Здравствуйте мои дорогие!!!
Н-е-е-е-т! Пишет вам не Регина Дубовицкая! А всего лишь немного спятивший от 30 минут пробежки по дому со словами: "Меня наконец-то напечатали в «Стране Игр»!!! А-А-А-А!!! Все, вот теперь заживу! Как-никак писатель теперь, знаменитость! Ну, конечно, шутки шутками, а пишу я вам с чистыми, как слеза счастья и предвкушения наживы Джека Томпсона по поводу скорого выхода GTA IV, намерениями поделится душевными терзаниями на счет возмутительной покупки корпорацией Ubisoft всех прав на имя Нострадамуса современности Тома Клэнси (Tom Clancy). Ведь при данных возможностях по использованию данного бренда, я не думаю, что работники Ubisoft не станут привлекать в процесс создания новых проектов этой линейки политических и военных аналитиков, каким, по моему мнению, и был Том Клэнси. Они просто станут цеплять к каждому проекту про альтернативное, или просто будущее внушающую доверие приставку «Tom Clancy's». Так и вижу, как на полке магазина стоит новенький Tom Clancy's Assassin's Creed 2. Вам смешно, а мне плакать хочется!
Ведь если вспомнить, в прежних проектах с его участием был какой-то ни с чем не сравнимый дух реальности происходящего. Как будто читаешь газету из будущего. Для доказательства посмотрите на последние события в Грузии с их резкими высказываниями в сторону других государств. Ничем не напоминает сюжет первого Splinter Cell'а, с его навсегда впаявшимся в мой мозг именем Комбаян Николадзе? Но в связи с данной новостью эта эпоха безвозвратно потеряна.

Иван Канин
s.c.o.t.t@mail.ru

**Артем Шорохов ** *Вы зря сгущаете краски. Сама эта сделка – лишь формальность, дающая выплатить господину Томасу Лео Клэнси не проценты с каждой проданной копии игры, а, что называется, «сразу все». Это удобнее с точки зрения бизнеса и, в частности, позволяет Ubisoft сделать MMO-игру в одном из созданных писателем миров.
А вот выдумывать новые миры и лепить на них ярлык с громким именем эта сделка права не дает. Так что – зря волнуетесь. =)*

ХОЧУ ЗНАТЬ!

Здравствуйте! Я ценитель множества игровых сериалов и мне жизненно необходимо знать некоторую информацию. Я уже спрашивал Вас о Metal Gear и надеюсь, что все мои последующие письма аналогичного характера не останутся без внимания (потому что мне, кроме Вас, никто не ответит). Итак, вот оно. Не будут ли упрощены (о, ужас!) игры сериала Castlevania при переезде на Wii? Можно ли достать старые части для GB (конечно, лицензионные!)? Будет ли на Wii оригинальная Castlevania: Bloodlines вместо упрощенной Castlevania: The New Generation? Слышал, что на PSP вышла новая часть замечательнго сериала, где в качестве бонуса открывается Castlevania: Symphony of the Night... Скажите: то, что она из-под Saturn не ухудшило ее? А то я беспокоюсь. Я недавно приобрел Castlevania для PS2 и обнаружил, что на упаковке нет никакой приписки... Правда на обратной стороне было написано «Leon Belmont». Это такое переиздание Castlevania: Lament of Innocence? К слову о переизданиях. Нет ли какой специальной, коллекционной версии любой части Castlevania (цена не имеет значения)? И последний вопрос: Castlevania: Portrait of Ruin – это заключительная часть сериала? Большое спасибо!

Мотеюнас Андрис,
moteyunas2000@yandex.ru

**Илья Ченцов ** *О Dracula X Chronicles и «встроенных» в нее старых играх я рассказывал в обзоре в прошлом номере. Что касается версий для Wii, одна Castlevania, самая первая игра сериала, на Wii (Virtual Console) уже вышла, и упрощений в ней нет. Коллекционные издания «Каслваний», разумеется, существуют, об одном из них, Portrait of Ruin, мы писали в пятом номере за прошлый год в замечательном спецматериале «Castlevania: юбилей легенды». Кстати, те, кто приобрел Dracula X Chronicles по предзаказу в онлайновом магазине Gamestop, тоже могли получить небольшой бонус – брелок в виде «восьмибитной» фигурки Саймона Бельмонта. Castlevania «без приписки» на PS2 – это просто обложка британской версии, ничего страшного. Что касается Portrait of Ruin, заключительной частью Castlevania она не является как минимум с точки зрения ее внутренней хронологии. Да и никаких сообщений о желании закрыть сериал от Konami и лично Кодзи Игараси не поступало.*

SMS

ОТВЕТ

ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ ВОПРОСЫ НА НОМЕР 8-926-878-24-59

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Здравствуйте, почему ваш журнал печатают в Финляндии?

Как бы смешно это ни звучало, потому что так выходит дешевле. Это связано с налогом на ввоз бумажного сырья и прочими скучными словами, так что не будем углубляться. Просто сегодня ситуация такова, что глянцевый журнал на хорошей бумаге удобнее и выгоднее печатать за границей, чем в России.

Что кладут в коллекционный Assassin's Creed?

А вот извольте! В подарочное издание игры, которое доступно во всех российских магазинах, входит:
DVD-диск с игрой, диск с видеодневниками разработчиков игры на русском языке, руководство пользователя, Книжка с арт-материалами и исторической справкой об обществе Асассинов, амулет тайного Ордена Асассинов на кожаном шнурке, плакат Assassin's Creed (формат A2), льняная рубаха с вышивкой Assassin's Creed и атласным поясом (размер 50-52) и пакет с логотипом Assassin's Creed.

В интервью со Стефаном Лампиеном сказано, что MS будет переводить все новинки, так почему не были переведены Mass Effect и Lost Odyssey?

Вот вы сами же себе и ответили.
Да, Microsoft взяла курс на локализацию всех (или, что правильнее, большинства) своих громких хитов для Xbox 360. Но, во-первых, и Mass Effect, и Lost Odyssey вышли ДО принятия этого решения, а во-вторых, не с каждым разработчиком по силам договориться даже и Microsoft. И тяжелее всего, конечно, с японцами, которые по-прежнему не считают Российский рынок достаточно важным.





Также прилагаю ту самую обложку и пиксельного Саймона.

Я ВАС НАУЧУ ДИСКИ ДЕЛАТЬ!

Привет всем! Меня заинтриговал вопрос, затронутый в 256 номере Андреем Васильевым, – «За и против». В прошлых номерах в разделе FAQ вас спрашивали, когда у «СИ» будет 2 DVD, а вы сказали, что и сами хотели бы знать. Так теперь у вас 2 DVD – это фактически, а практически – тот же один диск, просто вы отделили видео часть от PC-дополнений. У меня нет претензий к вам или конкретно к вашему журналу, пишете вы отлично, все классно. Но почему бы вам не сделать больше видео на диске?! Вот, например, все приколы и трейлерами фильмов перетащить в видео-DVD?! Мне кажется, всем будет намного проще смотреть приколы и т.д. А то так их приходиться открывать в проводнике копировать на свой комп (не обязательно, конечно). Я спрашивал некоторых людей, они тоже считают что это не очень удобно. Но если вы все-таки сделаете это, вместо бывших приколов и трейлеров от фильмов сделаете раздел «старые игры» и там будут Diablo 2, или Sacred, или раздел «MMO». И там будут больше новостей про MMO. С уважением CheMax)))

Максим Тюрин,
maxim.us@list.ru

**Александр Устинов ** *Введение второго DVD и предполагалось в первую очередь для того, чтобы отделить видеочасть от PC-части, чтобы мы больше не пережимали видео, при этом постоянно жертвуя то демоверсиями, то патчами, то еще каким-нибудь материалом. Структуру мы менять не собирались и не собираемся: Widescreen так и останется на PC-части. Новые разделы на видеочасти несомненно появятся, но когда именно – мы пока сказать не можем. Что касается уже сделанного, продолжительность видеочасти уже сейчас существенно возросла: если раньше мы производили 1,5-2 часа видео, то теперь, со введением второго диска, уже 2,5-3 часа свежих новостей, демотестов, видеообзоров и спецматериалов. Все это легко проверить: каждый наш диск забит под завязку, что-то еще на него можно впихнуть, только если чем-то пожертвовать.*

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

Здравствуйте. Скажите пожалуйста, а хоть какая-нибудь часть из God of War, выйдет на Xbox 360?

Исключено. Все права на торговую марку God of War принадлежат компании Sony, так что даже если все до единого разработчики вдруг переметнутся в стан Microsoft или, скажем, Nintendo, свою новую игру им придется назвать как-то иначе. такие ситуации в нашей индустрии, впрочем, нередки – вспомнить хотя бы F.E.A.R. 2 и Far Cry 2. Да и в разработке третьей God of War уже не принимает участия один из отцов-основателей сериала, ушедший на вольные хлеба.

Где в Москве можно купить Ace Combat 6: Fires of Liberation? В большинстве магазинов игра так и не появлялась :(

Беда ваша не нова. Поясним ее истоки: дело в том, что с некоторых пор компания Namco Bandai издает свои игры в Европе самостоятельно (раньше использовалась схема с издателями-посредниками) и пока не обзавелась своим представительством (или дистрибьютором) в России. Так и получается, что официально Ace Combat 6 в нашей стране не продается и приобрести его можно только у перекупщиков, так называемых «челноков». Например, под заказ в сети магазинов GamePark.

Не могу жить! Не зная, когда же выйдет GTA IV на PC…

И не вы один! Как-то исторически так повелось, что GTA в нашей стране особенно любят именно PC-геймеры – и каждый раз обижаются на своих приставочных собратьев, узнав, что очередная часть сериала выходит только для консолей, отчего-то считая, что GTA – игра «писишная». Увы, не писишная, хотя и раз за разом добирается до ПК-публики. Мы уверены, что доберется и в этот раз – не осенью, так будущей весной. Но официально, увы, даже сам факт разработки не подтвержден. Подождем августа-сентября: может, тогда расскажут?

А когда будет следующая игровая выставка («Игромир» или «Gamex»)?

Ближайшая – ежегодная выставка «Игромир». Пройдет она, как обычно, осенью. Если точнее, с 6 по 9 ноября в том же 57-м павильоне ВВЦ. Как видите, в этот раз действо займет целых четыре дня: в первый день состоятся закрытые бизнес- и пресс-мероприятия, а в последующие три – привычное шоу для всех желающих.

Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ПУЛЬС | ТРЕЙЛЕРЫ | SPECIAL



ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ, СЕГОДНЯ МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОБЛАЧИТЬСЯ В БРОНЕКОСТЮМ СОЛДАТА БУДУЩЕГО ИЗ МИРА HAZE, А ПОСЛЕ, ВКУСИВ ВСЕ ПРЕЛЕСТИ «НЕКТАРА», ПРОЕХАТЬСЯ ПО УЛИЦАМ ГОРЯЧО ЛЮБИМОГО ЛИБЕРТИ-СИТИ ПОД МУЗЫКУ РАДИОСТАНЦИИ VLADIVOSTOK.FM. ТАКЖЕ ХОТЕЛОСЬ БЫ ОТМЕТИТЬ, ЧТО ВЫЛАЗКА НА КРИ'08 ПРОШЛА УСПЕШНО И ВАС ЖДЕТ ЦЕЛАЯ СЕРИЯ ПОСВЯЩЕННЫХ КОНФЕРЕНЦИИ СПЕЦМАТЕРИАЛОВ. ЕСЛИ ЖЕ ВЫ ЛЮБИТЕЛЬ СЕТЕВЫХ БАТАЛИЙ И НЕ МОЖЕТЕ СПОКОЙНО ЗАСНУТЬ, НЕ ПОДОРВАВ НА МИНАХ СОТНЮ-ДРУГУЮ ОППОНЕНТОВ, ТО НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ УПУСКАЙТЕ ИЗ ВИДА ОБЗОР НОВОГО НАБОРА КАРТ ДЛЯ CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE. НАПОСЛЕДОК, ВЫ МОЖЕТЕ СТАТЬ СВИДЕТЕЛЕМ ОДНОЙ ИЗ САМЫХ ОЖЕСТОЧЕННЫХ ДРАК ЗА ВСЮ ИСТОРИЮ TEAM FORTRESS 2, ПРИЧИНОЙ КОТОРОЙ БУДЕТ, КАК ЭТО НИ СТРАННО, ОБЫКНОВЕННЫЙ СЭНДВИЧ.

//АЛЕКСАНДР СОЛЯРСКИЙ

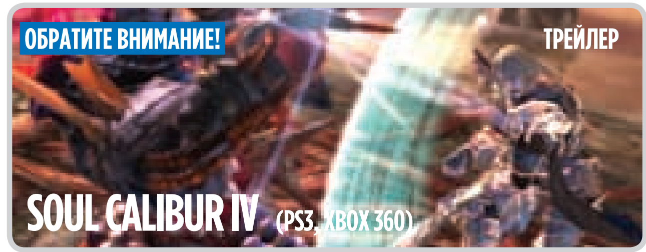
НА ВИДЕОЧАСТИ



4 ВИДЕОСПЕЦА

4 ТРЕЙЛЕРА

3 ВИДЕООБЗОРА



SPECIAL

S.T.A.L.K.E.R.: ЧИСТОЕ НЕБО

КРИ 2008

Делать отличные стенды, видимо, стало доброй традицией у компании GSC Game World. На прошлой КРИ они воссоздали классическую советскую кухню, в этот раз – научную лабораторию, куда пускали только в надетом халате и с респиратором. Главное здесь – не получить в борщ.





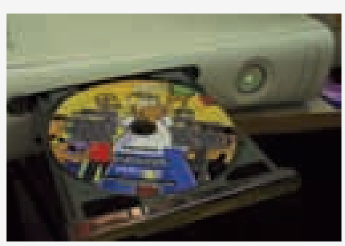
ИНСТРУКЦИЯ

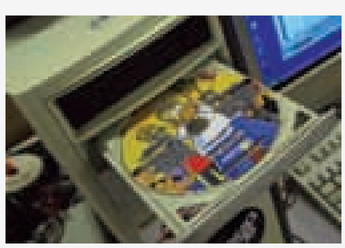
1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

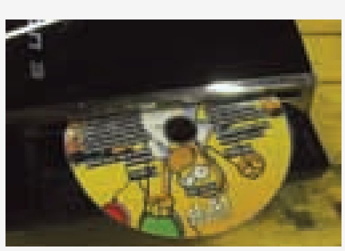
Часть диска, записанная в формате DVD-Video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете качественные ролики, видеообзоры и прочие интересные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2, PS3, Xbox, Xbox 360. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и проигрывателем Windows Media Player 11 или аналогичным (можно установить с нашего диска).

2. РАЗДЕЛЫ

- Пульс – самые горячие новости о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – рассказы об интересных, но еще не вышедших играх.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о главных играх текущего номера.
- Трейлеры – свежие ролики из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные проекты.







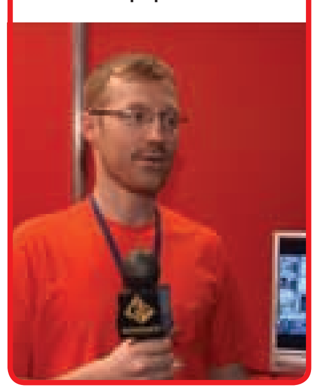
Для некоторых роликов видеочасти мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

ВИДЕОСПЕЦ!

КОЛЛАПС

КРИ 2008

А это, пожалуй, одна из самых ожидаемых игр от компании «Бука». Брутальный постапокалиптический экшн «Коллапс» был представлен на Конференции разработчиков игр 2008 в полностью играбельном виде, а под конец самой выставки получил еще и титул «Лучшей экшн-игры». Мы же вам представляем геймплейное видео с разных уровней игры с комментариями от разработчиков.



Материалы видеочасти

ВИДЕОПРЕВЬЮ:
- Haze PS3
- Siren: New Translation PS3

ВИДЕООБЗОРЫ:
- Grand Theft Auto IV PS3 Xbox 360
- Viking: Battle for Asgard PS3 Xbox 360
- Call of Duty 4: Modern Warfare – Variety Map Pack PS3 Xbox 360

ТРЕЙЛЕРЫ:
- Soul Calibur IV PS3 Xbox 360
- Team Fortress 2 PC PS3 Xbox 360
- World in Conflict: Soviet Assault PC PS3 Xbox 360
- Бешеный кролег и Wii Balance Board

SPECIAL:
- Репортаж с КРИ 2008
- S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо (КРИ 2008)
- Коллапс (КРИ 2008)
- Анабиоз: Сон разума (КРИ 2008)

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска.

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО...

РЕПОРТАЖ С КРИ 2008

Спец

Конференция разработчиков игр – событие, на котором обычному геймеру делать нечего. Здесь собираются «инсайдеры», люди из нашей любимой игровой индустрии, чтобы поделиться опытом и похвастаться достижениями. Ведущие отечественные издатели показывают журналистам новые версии еще не вышедших игр и делятся планами на будущее, а Сергей Орловский стреляет деньгами из пушки. Об этом и многом другом – в нашем огромном и подробнейшем репортаже.





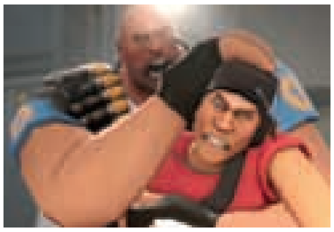
ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

НЕКОТОРЫЕ ТРЕЙЛЕРЫ СТОЛЬ ХОРОШИ, ЧТО МЫ СНАБЖАЕМ ИХ РУССКИМ ПЕРЕВОДОМ И ВЫКЛАДЫВАЕМ «КАК ЕСТЬ», БЕЗ МОНТАЖА.

TEAM FORTRESS 2 PC XBOX 360 PS3

Трейлер

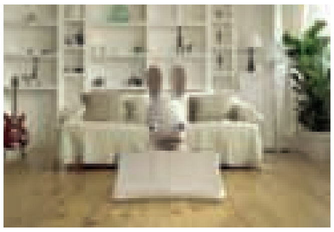
Мы уже совсем не ждали и отчаялись увидеть новые «персонажные» ролики по этой замечательной игре, и вдруг, как снег на голову; на нас свалился ролик про скаута.



БЕШЕНЫЙ КРОЛЕГ И WII BALANCE BOARD

Трейлер

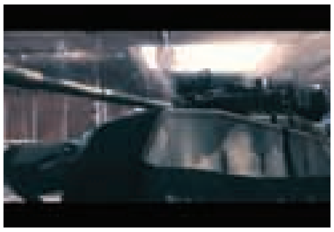
Мы пока не знаем, к какому событию приурочен данный трейлер. Может быть, к тому, что нас ждет очередная часть Rayman Raving Rabbids?



WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT PC XBOX 360 PS3

Трейлер

В довершение «клюквенной» темы номера – свеженький трейлер к аддону хитовой стратегии про злых и нехороших русских.

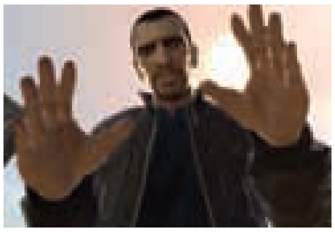


ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

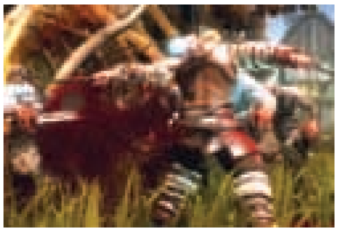
GRAND THEFT AUTO IV XBOX 360 PS3

Новая часть GTA – это не просто событие. Это СОБЫТИЕ! О том, как жить после столь масштабных перемен, беседуют Игорь Сонин и Алексей Бутрин.



VIKING: BATTLE FOR ASGARD XBOX 360 PS3

Две руки – хорошо, а вот одна – это как-то уже не очень. Суровые скандинавские реалии на экранах наших с вами телевизоров.



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE – VARIETY MAP PACK XBOX 360 PS3

Продажи CoD 4 уже перевалили планку в 9 миллионов копий. Рассказываем о наборе новых карт для столь успешного шутера.



SPECIAL

АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА

КРИ 2008

Конечно же, не обошлось и без, пожалуй, самого интересного и перспективного проекта от «1С» – хоррор-шутера «Анабиоз: Сон разума», повествующего о нелегкой судьбе метеоролога Александра Нестерова, волею случая оказавшегося в ловушке погрязшего во льдах атомного ледокола. Мы засняли прохождение рабочей версии игры и спешим показать ее вам.



ВИДЕОПРЕВЬЮ

ЗАПОЛУЧИВ НОВУЮ ИНФОРМАЦИЮ О ЕЩЕ НЕ ВЫШЕДШИХ ИГРАХ, МЫ СПЕШИМ ПОДЕЛИТЬСЯ ЕЮ С ВАМИ.

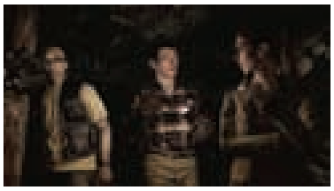
HAZE PS3

Обычно мы не делаем превью одной игры два номера подряд, но так получилось, что буквально через пару дней после сдачи прошлого номера в печать к нам в редакцию прислали локализованную превью-версию игры. Которую, впрочем, тут же утащил Врен. Врена же мы изловили и заставили дать чистосердечные признания о столь раскручиваемой игре.



SIREN: NEW TRANSLATION PS3

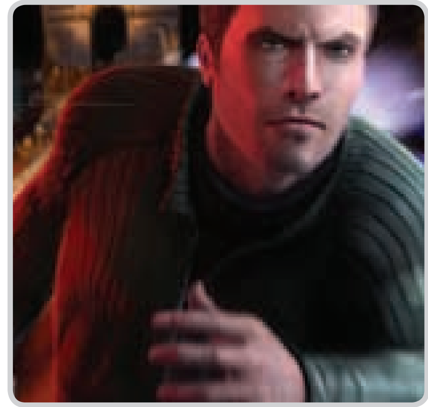
Внезапно на просторах японского PlayStation Store появилась демоверсия третьей части этого сериала. Напомним, что предыдущие две части выходили на PlayStation 2 и были весьма неплохи. Поэтому мы решили, что языковой барьер нас не остановит, и вернулись на проклятый остров за свежими и не очень впечатлениями.



Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ PC-ЧАСТИ: ДЕМОВЕРСИИ | PSP-ZONE | СОФТ | ПАТЧИ | БАНЗАЙ! | WIDESCREEN | БОНУСЫ | ГАЛЕРЕЯ

СЕГОДНЯ БЛОК «ДЕМОВЕРСИЙ» У НАС РАЗДЕЛИЛСЯ СТРОГО НА «ДЛЯ ТЕХ, КТО ПАРИТ В НЕБЕСАХ И ПРЕДПОЧИТАЕТ МИРНЫЙ ОБРАЗ ЖИЗНИ» И «ДЛЯ ТЕХ, КТО ПОЛЗАЕТ ПО ЗЕМЛЕ И ОЧЕНЬ НЕ ЛЮБИТ СЕБЕ ПОДОБНЫХ». РЕЧЬ ИДЕТ О ДЕМОВЕРСИИ ОЧЕРЕДНОГО СИКВЕЛА X-PLANE, ОТ КОТОРОГО БУДУТ В ВОСТОРГЕ ВСЕ ФАНАТЫ ГРАЖДАНСКИХ САМОЛЕТНЫХ СИМУЛЯТОРОВ, А ТАКЖЕ О ДЕМКЕ ИГРЫ SLEDGEHAMMER – ЭДАКОГО ОТЕЧЕСТВЕННОГО ОТВЕТА СЕРИАЛУ BURNOUT, ТОЛЬКО С ГРУЗОВИКАМИ В ГЛАВНОЙ РОЛИ. В ОБЩЕМ, РЕШАЙТЕ САМИ, К КАКОМУ ЛАГЕРЮ ВЫ ОТНОСИТЕСЬ. ВСЕМ, КТО ПОСТОЯННО ПОСЕЩАЕТ РАЗДЕЛ «ДОПОЛНЕНИЙ», НАСТОЯТЕЛЬНО РЕКОМЕНДУЕМ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ НА ОЧЕРЕДНУЮ НЕСТАНДАРТНУЮ МОДИФИКАЦИЮ ДЛЯ HALF-LIFE 2 ПОД НАЗВАНИЕМ CRYSTALLINE, А ТАКЖЕ МОД ДЛЯ ПОЖИЛОГО, НО НЕ СДАЮЩЕГО ПОЗИЦИИ UNREAL TOURNAMENT 2004, КОТОРЫЙ НАЗЫВАЕТСЯ WELCOME TO WILSHIRE HEIGHTS. КРОМЕ ТОГО, НАЙДУТСЯ У НАС И СЕРЬЕЗНЫЕ ЗАПЛАТКИ ДЛЯ ОДИНОЧЕК МИРА HELLGATE: LONDON И ПОЧИТАТЕЛЕЙ СВЕЖЕНЬКОЙ KING'S BOUNTY. //АЛЕКСАНДР УСТИНОВ



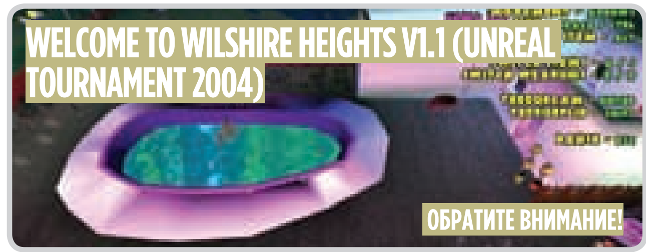
НА PC-ЧАСТИ



2 ДЕМОВЕРСИИ

2 ГБ ДОПОЛНЕНИЙ

5 РОЛИКОВ В «БАНЗАЕ!»



WELCOME TO WILSHIRE HEIGHTS V1.1 (UNREAL TOURNAMENT 2004)

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

ДЕМОВЕРСИЯ

X-PLANE V9.0

Демоверсия одного из наиболее реалистичных и многофункциональных авиасимуляторов. Доступна одна локация, где геймеры смогут оттачивать свое мастерство, поднимаясь в небо и наблюдая за симпатичными пейзажами из кабины самолета. В распоряжении пилотов множество различных датчиков, переключателей и кнопочек, максимально приближающих управление к реалистичной модели полета. Изменяемые погодные условия могут преподнести сюрпризы в виде ураганов с сильным ветром, а зоны турбулентности помогут почувствовать себя настоящим пилотом.





ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра только на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть таким образом посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- Демоверсии – пробуйте игру еще до ее выхода.
- Патчи – «заплатки», устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware – бесплатные или условно бесплатные игры.
- Софт – полезные программы.
- Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- Бонусы – шкурки для Winamp'а, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- Киберспорт – демозаписи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или софтовом DVD-плеере компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес chirikov@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Материалы PC-части

ДЕМОВЕРСИИ:
- Sledgehammer
- X-Plane v9.0

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:
- Battlefield 1942
- Company of Heroes
- Half-Life 2
- Operation Flashpoint: Resistance
- rFactor
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne

ДРАЙВЕРЫ:
- ATI Catalyst 8.4 Vista
- ATI Catalyst 8.4 XP
- ForceWare 175.12 Vista
- NVIDIA 3D Stereo Driver 174.76
- Realtek HD Audio Codec Driver 1.91

ПАТЧИ:
- Command & Conquer 3: Kane's Wrath – Набор мультиплеерных карт
- Crysis – Неофициальный набор карт
- Отель «У погибшего альпиниста» v1.3 RU
- Hellgate: London v1.2 EU,RU,US,GER
- King's Bounty: The Legend v1.2 RU
- Sins of a Solar Empire v1.04 RU

СОФТ:
- F-Prot Antivirus 6.0.9.0
- Trojan Remover 6.69.2530
- WinPatrol 15.0.2008.0
- CD/DVD Diagnostic 3.0.0 build 65
- Sateira CD and DVD Burner 2.8
- Fresh View 7.46
- LODka 3D 1.52
- ScreenShot 2.1
- Anyplace Control 4.5
- EmEditor Pro 7.00.5
- Spamihilator 0.9.9.41
- Ashampoo ClipFinder 1.39
- SBMAV Disk Cleaner Lite 2.79 build 2703
- SpeedFan 4.34
- BSPlayer 2.28
- ChrisTV Pro 5.20
- CloneDVD mobile 1.2.0.0
- ImTOO 3GP Video Converter 3.1.54.0404b
- CachemanXP 1.60.22
- File Backup Watcher Free 2.8.17
- GameGain 2 2.4.28.2008
- Hotkeycontrol XP 6.3
- OpenGL Extension Viewer 3.03
- SuperRam 5.4.28.2008
- TuneUp Utilities 2008 7.0.8004

WIDESCREEN:
- Хэнкок (Hancock)
- Розыгрыш
- Случайный муж (The Accidental Husband)
- ВАЛЛ-И (WALL-E)
- Особо опасен! (Wanted)

SHAREWARE/FREEWARE:
- Ancient Hearts and Spades
- El Dorado Quest
- Elements
- Invadazoid
- Mahjong Towers Eternity
- Pirateville
- The Rise of Atlantis
- Travelogue 360: Paris

PSP-ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА



Прошивка: 3.95
Демоверсия: Astonishia Story 2: Fate to Unhorse One
Видеоролики: God of War: Chains of Olympus, Spider-Man: Web of Shadows,
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...

В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демоверсии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on's и видеоролики – все для вас!

ГАЛЕРЕЯ

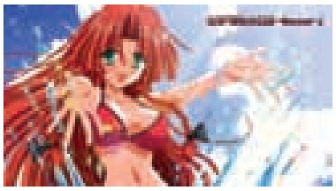
НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

ОСОБО ОПАСЕН!

Два русских ролика к фильму «Особо опасен!» с новыми роскошными эпизодами, среди которых отличная сцена драки в офисе.



ХЭНКОК

Хэнкок всегда готов прийти на помощь, вот только при каждом его подвиге город настигают колоссальные разрушения.



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ.

CLONEDVD MOBILE 1.2.0.0

Программа для конвертирования DVD-видео в форматы, поддерживающиеся различными портативными устройствами, такими как мобильные телефоны, PSP и iPod.

WINPATROL 15.0.2008.0

WinPatrol сканирует систему на наличие шпионских и вредоносных утилит, после чего безопасно их удаляет. Программа также следит за изменениями в браузере.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР.

HELLGATE: LONDON V1.2 EU,RU,US,GER

Большое обновление, предназначенное для однопользовательского режима, вносит серьезные изменения в баланс, устраняет десятки ошибок.

KING'S BOUNTY: THE LEGEND V1.2 RU

Добавлено окно с информацией при покупке юнита, расширен список доступных разрешений экрана, внесены исправления в задания и устранены вылеты.

WWW

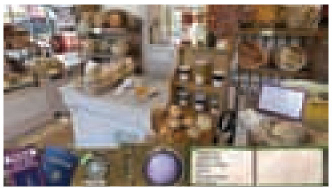
АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ.

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

FREEWARE/ SHAREWARE

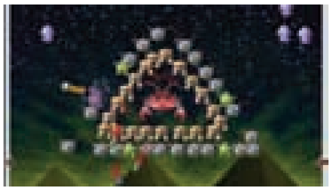
TRAVELOGUE 360: PARIS

Увлекательная игра, в которой нужно отыскивать ценные предметы и тайники в Париже.



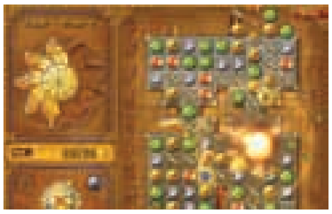
INVADAZOID

Отличный арконоид с 4 режимами игры, множеством уровней и наличием боссов.



THE RISE OF ATLANTIS

Интересная игрушка, в которой можно часами собирать одноцветные детали.



БОНУСЫ



В разделе «Бонусы» вы, как всегда, найдете pdf-версии «Страны Игр» годовалой, трех-, пяти- и семилетней давности, а также подборку классических номеров журналов Official Playstation Magazine и «Путеводитель».

PANDA ANTIVIRUS

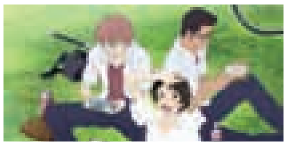
PANDA SECURITY

БАНЗАЙ!

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ РУБРИКИ «БАНЗАЙ!».

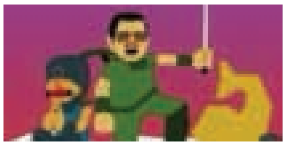
«ДЕВОЧКА, ПОКОРИВШАЯ ВРЕМЯ»

Блестящий любительский клип Time Waits For No One, одно из лучших AMV прошлого года.



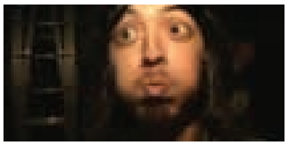
SHONANNOKAZE – AI UTA

Официальный анимационный музыкальный клип на песню Ai Uta группы Shonannokaze. Про ниндзя!



ORANGE RANGE – DANCE2

Из этого необычного музыкального клипа вы узнаете о закулисной жизни японских музыкантов.



ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО, ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИХ ЖИЗНЬ ПОДДЕРЖИВАЕТ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИМ ПОМОГАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ, СПЕЦИАЛЬНОДЛЯ ВАС!

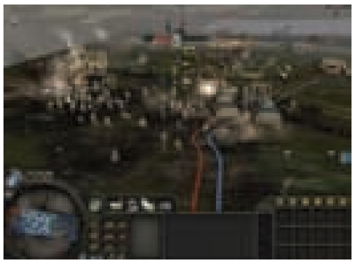
BATTLEFIELD 1942

Судя по всему, весна действует на модостроителей весьма неожиданным образом. Лишним примером тому является CartoonField 0.1, свежайшая модификация для Battlefield 1942. Реактивными джипами или кучей новой техники уже никого не удивишь, так что создатели этого мода пошли по другому пути. Они стали потихоньку превращать Battlefield 1942 в некое подобие мультфильма, что делает CartoonField 0.1 похожим на грядующую Battlefield: Heroes от самой DICE.



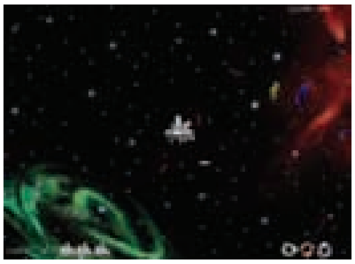
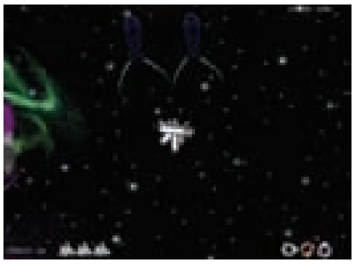

COMPANY OF HEROES

Как и в прошлом месяце, вас ожидает десяток новых карт. Одной из наиболее интересных работ стала карта под названием The Mace. Союзники здесь располагают мощной линией обороны, которая поддерживается еще и тяжелой артиллерией. Любителям городских боев мы можем посоветовать карту под названием Caen Battle of Normandy v1.2. Также стоит упомянуть такие работы, как Beaumont a crossroads 1.0, Jack's Defeat Creek 1.0, HillBilly Holla и Small Dutch Town.




HALF-LIFE 2

Полку нестандартных модификаций для Half-Life 2 прибыло. На сей раз мы предлагаем Crystalline, вещь, аналогов которой еще не было, данную работу трудно отнести к какому-то определенному жанру. Игроку предстоит управлять кристаллом, который движется по безвоздушному пространству и собирает различные элементы и пополняет энергию. За ним гоняются различные пиявки, жуки и прочие неприятные существа, которые энергию, наоборот, вытягивают.

OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

Мы вновь радуем поклонников Operation Flashpoint: Resistance новыми модификациями. На сей раз предлагается W40K Space Marines v0.9, первая работа из серии мини-модов, посвященных знаменитой игровой вселенной. Пусть никого не смущает название модификации: в нее входит не только целый набор космических десантников, но и все их вооружение. Здесь есть и мотоциклы, и танки, и десантные капсулы, нашлось место даже для космического корабля.



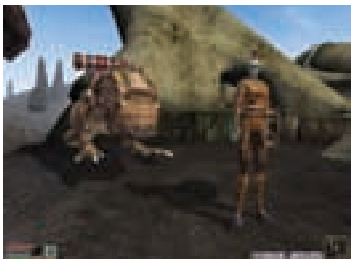

RFACTOR

Мы в очередной раз решили порадовать любителей грязевых ванн. Их вниманию предлагается SBS Modifieds 1.00, модификация, в которой предстоит гоняться на сверхмощных багги. На самом деле они обычно гоняются по асфальтовым овалам, но и грязь им отнюдь не чужда. Главное правило, которое стоит запомнить при езде по грязи на подобных болидах, – нельзя слишком сильно давить на газ. Асфальтовое прошлое иногда дает о себе знать неожиданными разворотами.



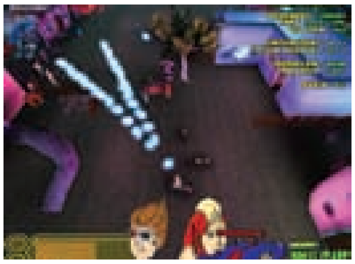

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

Поклонников The Elder Scrolls III: Morrowind ожидает почти полтора десятка плагинов. Как обычно, значительную часть работ составляют дома, к таким плагинам относятся Balmora river house 1.0, Isaac's House v1.1, Llama Tower v1.4, Seyda Neen Shack 1.2 и Uriel Seyda Neen house 1.0. Не меньший интерес вызывает и Guars 1.06, великолепный плагин, созданный для тех, кто давно хотел завести ручного гуара, способного перевозить и наездника, и его поклажу.



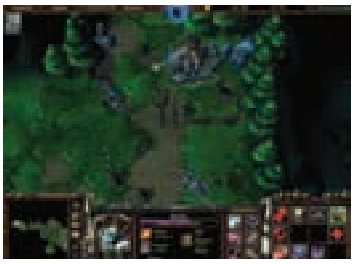

UNREAL TOURNAMENT 2004

В то время как создатели Unreal Tournament пытаются заманить модостроителей миллионом призовых долларов, те продолжают выпекать шедевры для предыдущей части игры. В нынешнем месяце они особенно отличились: Welcome to Wilshire Heights v1.1, является лучшим модом в сегодняшней подборке. Воевать здесь предстоит с зомби, причем занятие это получается на редкость веселым. Поклонникам незамысловатых шутеров этот мод наверняка понравится!

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Открывает подборку работ для Warcraft III: The Frozen Throne кампания под названием Razilla's destiny. В ней предстоит управлять вождем троллей, который попадает в круговорот событий. Как обычно, карт набралось немало, в нынешнем месяце их уже полтора десятка штук. Среди них стоит отметить такие работы, как Against the Darkness v.2.67b, Final Fantasy Epic RPG v0.8.7, Naruto Hero builder 1.029, DBZ Tribute Ultra v1.0D и Summoner War.




Подписка в редакции

СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

КОМПЛЕКТ
«Страна Игр» +2DVD и «PC ИГРЫ» + 2DVD
На 6 месяцев – 3060 руб.
На 12 месяцев – 5292 руб.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в апреле, то журнал будете получать с ноября.

Подписка на журнал «Страна Игр» + 2DVD (выходит два раза в месяц)
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2280 РУБ НА 12МЕСЯЦЕВ. – 4180 РУБ.

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ____________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ______________________ 2008 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ______________________

____

____

дата рожд. ☐☐. ☐☐. ☐☐ г.
день месяц год

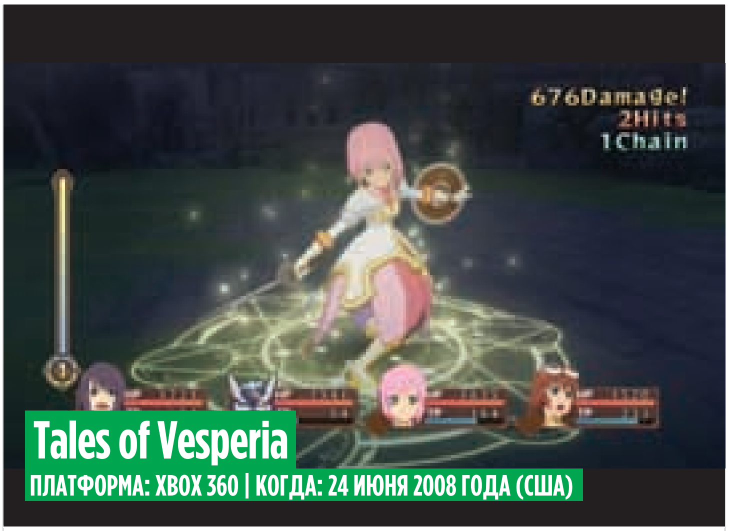
АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ______________________
область/край ______________________
город ______________________
улица ______________________
дом ____________ корпус ____________
квартира/офис ______________________
телефон (код) ______________________
e-mail ______________________
сумма оплаты ______________________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
	АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
	р/с № 40702810509000132297
	к/с № 30101810900000000990
	БИК 044583990 КПП 770401001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала «____________»
	с 2008 г.
	Ф.И.О.
Кассир	Подпись плательщика
Квитанция	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
	АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
	р/с № 40702810509000132297
	к/с № 30101810900000000990
	БИК 044583990 КПП 770401001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала «____________»
	с 2008 г.
	Ф.И.О.
Кассир	Подпись плательщика



Tales of Vesperia

ПЛАТФОРМА: XBOX 360 | КОГДА: 24 ИЮНЯ 2008 ГОДА (США)

Дебют известного JRPG-сериала на консоли от Microsoft. В мире «Весперии» важнейшую роль играет таинственная древняя технология под названием Бластия. Главный герой, бывший рыцарь Юрий, получает возможность использовать эти магические артефакты и тем самым определять судьбу человечества. Бои, как и в предыдущих частях, происходят в реальном времени. Появится новый вид атак, позволяющий расправляться с врагом в один удар, нажав правильно синхронизированную комбинацию кнопок.



Spectral Force 3

ПЛАТФОРМА: XBOX 360 | КОГДА: 27 МАЯ 2008 ГОДА



Doodle Hex

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 6 ИЮНЯ 2008 ГОДА

График выхода лучших игр на ближайшие полтора месяца

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие полтора месяца. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

	16.05	Warhammer: Mark of Chaos – Battle March	Namco Bandai	Европа
	23.05	Age of Conan: Hyborian Adventures	Eidos	Европа
	23.05	Dracula: Origin	Ascaron	Европа
	30.05	Monster Jam	Activision	Европа
	30.05	Race Driver: Grid	Codemasters	Европа
	31.05	Amorous Professor Cherry	G-Collections	США
	01.06	Beijing 2008 – The Official Video Game of the Olympic Games	Sega	Европа
Потенциальный хит	02.06	Devil May Cry 4	Capcom	США
	03.06	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	США
	03.06	The Incredible Hulk	Sega	США
	06.06	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	Европа
Потенциальный хит	06.06	Mass Effect	Electronic Arts	Европа
	06.06	The Guild Universe	JoWood	Европа
	06.06	Warhammer Online	GOA	Европа
Потенциальный хит	20.06	Alone in the Dark	Atari	Европа
	20.06	Supreme Ruler 2020	Paradox	Европа
	20.06	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney	Европа
	24.06	FlatOut: Ultimate Carnage	Empire Interactive	США
	24.06	WALL-E	THQ	США

PLAYSTATION 2

	16.05	Silent Hill: Origins	Konami	Европа
	30.05	Monster Jam	Activision	Европа
	03.06	The Incredible Hulk	Sega	США
	06.06	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	Европа
	13.06	Growlanser: Heritage of War	Rising Star	Европа
Потенциальный хит	20.06	Alone in the Dark	Atari	Европа
	20.06	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney	Европа
	24.06	WALL-E	THQ	США

PLAYSTATION 3

Скорее всего, очень даже неплохая игра	23.05	Haze	Ubisoft	Европа
	23.05	Top Spin 3	2K Sports	Европа
Скорее всего, очень даже неплохая игра	27.05	Enemy Territory: Quake Wars	Activision	США
	01.06	The Incredible Hulk	Sega	Европа
	06.06	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	Activision	Европа
Скорее всего, очень даже неплохая игра	06.06	Sid Meier's Civilization Revolution	Take-Two	Европа
	10.06	Dragon Ball Z: Burst Limit	Atari	США
Потенциальный хит	12.06	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Konami	Европа
Потенциальный хит	13.06	Battlefield: Bad Company	Electronic Artss	Европа
	20.06	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney	Европа
	24.06	Overlord: Raising Hell	Codemasters	США
	24.06	WALL-E	THQ	США

Wii

	15.05	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney	США
	23.05	Battle of the Bands	THQ	Европа
	23.05	Top Spin 3	2K Sports	Европа
	30.05	Death Jr.: Root of Evil	Eidos	Европа
	30.05	Monster Jam	Activision	Европа
	30.05	Soul Calibur Legends	Ubisoft	Европа
	03.06	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	США
	03.06	The Incredible Hulk	Sega	США

Потенциальный хит | Скорее всего, очень даже неплохая игра



Lego Indiana Jones: The Original Adventures

ПЛАТФОРМА: DS, PC, PS2, PS3, PSP, WII, X360 | КОГДА: 6 ИЮНЯ 2008 ГОДА



Amorous Professor Cherry

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 31 МАЯ 2008 ГОДА (США)

Известный на Западе дистрибьютор компьютерных хентайных игр G-Collections после некоторого перерыва вновь взялся потчевать гайдзинов историями о пышногрудых красотках с разноцветными волосами. Сюжет Amorous Professor Cherry оригинальностью не отличается: главный герой Кота, как повелось, – студент в поисках любви, платонической и не очень. А выбирать ему приходится между наивной Тиэри, ее кокетливой преподавательницей Мамико и Кекой, девушкой номер один в университете. И лишь вам решать, с кем останется герой в финале пикантных приключений.

	06.06	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	Европа
✔	20.06	Alone in the Dark	Atari	Европа
✔	22.06	Rock Band	MTV Games	США
	24.06	WALL-E	THQ	США

XBOX 360

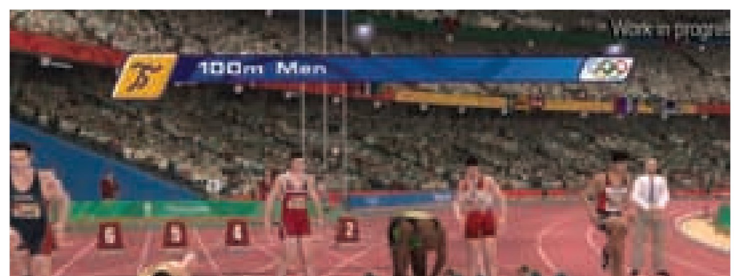
	16.05	Supreme Commander	505 Games	Европа
	16.05	Warhammer: Battle March	Namco Bandai	Европа
✔	23.05	Rock Band	Electronic Arts	Европа
	23.05	Top Spin 3	2K Sports	Европа
	27.05	Spectral Force 3	Atlus	США
✔	30.05	Enemy Territory: Quake Wars	Activision	Европа
	30.05	Monster Jam	Activision	Европа
	30.05	Race Driver: Grid	Codemasters	Европа
	01.06	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	Европа
	03.06	The Incredible Hulk	Sega	США
	06.06	Dragon Ball Z: Burst Limit	Atari	Европа
	06.06	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	Activision	Европа
✔	06.06	Ninja Gaiden II	Microsoft	Европа
✔	06.06	Sid Meier's Civilization Revolution	Take-Two	Европа
	13.06	Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	Европа
✔	20.06	Alone in the Dark	Atari	Европа
	20.06	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney Interactive	Европа
✔	23.06	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	Electronic Arts	США
	24.06	Operation Darkness	Atlus	США
✔	24.06	Tales of Vesperia	Namco Bandai	США
	24.06	WALL-E	THQ	США

NINTENDO DS

	20.05	Summon Night: Twin Age	Atlus	США
	23.05	Top Spin 3	2K Sports	Европа
	30.05	Ecolis: Save the Forest	Rising Star	Европа
	30.05	Monster Jam	Activision	Европа
	03.06	The Incredible Hulk	Sega	США
	06.06	Doodle Hex	Pinnacle Systems	Европа
	06.06	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	Activision	Европа
	10.06	Code Lyoko: Fall of XANA	Game Factory	США
	10.06	Harvest Moon: Island of Happiness	Natsume	США
✔	10.06	Jake Hunter: Detective Chronicles	Aksys	США
	13.06	Soul Bubbles	Eidos	Европа
	17.06	Etrian Odyssey 2: Heroes of Lagaard	Atlus	США
	17.06	Gauntlet	Eidos	США
	17.06	Space Invaders Extreme	Square Enix	США
	20.06	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney	Европа
✔	22.06	Guitar Hero: On Tour	Activision	США
✔	24.06	Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift	Square Enix	США
	24.06	WALL-E	THQ	США

PSP

✔	06.06	echochrome	SCEE	Европа
	06.06	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	Европа
	10.06	Code Lyoko: Virtualize	Game Factory	США
	17.06	Space Invaders Extreme	Square Enix	США
✔	20.06	Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix	Европа
	20.06	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney	Европа
	24.06	WALL-E	THQ	США



Beijing 2008 – The Official Video Game of the Olympic Games

ПЛАТФОРМА: PC, PS3, X360 | КОГДА: 1 ИЮНЯ 2008 ГОДА



The Chronicles of Narnia: Prince Caspian

ПЛАТФОРМА: PC, PS2, PS3, XBOX 360, WII, DS | КОГДА: 15 ИЮНЯ 2008 ГОДА

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 4 июня

Этой весной Kojima Productions совместно с Konami устроили масштабное совещание среди журналистов всего мира. Тема: Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots и с чем его есть. Место: Париж, Гранд Отель. Такое – захочешь, не пропустишь! Накануне мирового релиза грядущего хита – самые свежие впечатления и попытка пройти от начала до конца, в деталях.

Насколько игра хороша и какие секреты таит, вы скоро узнаете от первого человека с российским гражданством, допущенного к MGS4.

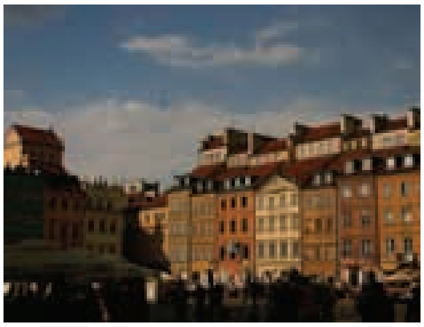


Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

РЕПОРТАЖ

ПРЕЗЕНТАЦИЯ PC-ВЕРСИИ MASS EFFECT

От улицы Винни-Пуха до улицы Леннона – прогулки с геймерами по Варшаве.



ОБЗОР

9 РОТА

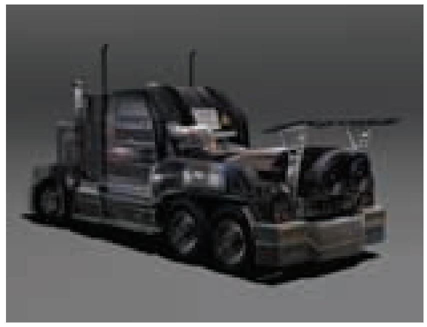
Планшетка против фляжки – чья правда правдивее? Игра, которая хотела, чтобы ее любили.



ОБЗОР

SLEDGEHAMMER

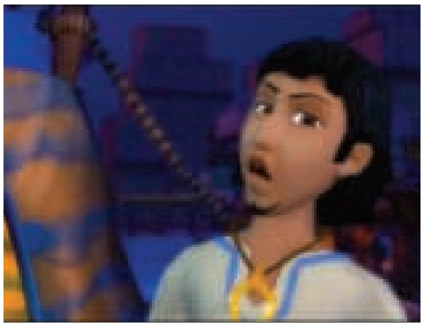
Ездит порожняком, зато умеет трансформироваться – в династии боевых грузовиков от Targem снова пополнение.



ОБЗОР

ANKH 3: BATTLE OF THE GODS

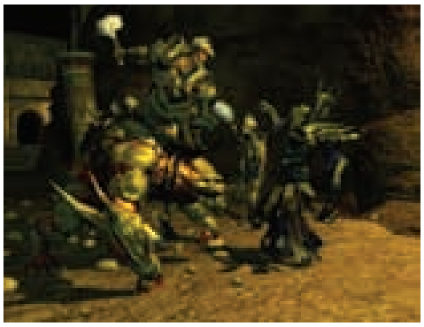
Ассиль и его говорящая открывалка.



В РАЗРАБОТКЕ

SACRED 2: FALLEN ANGEL

Ездят ли ангелы верхом?



ДЕМОТЕСТ

R2: REIGN OF REVOLUTION

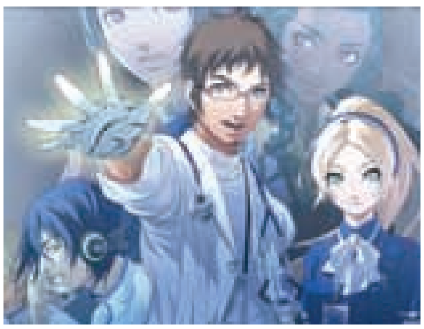
Превращайтесь в онлайне!



В РАЗРАБОТКЕ

TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE 2 (DS)

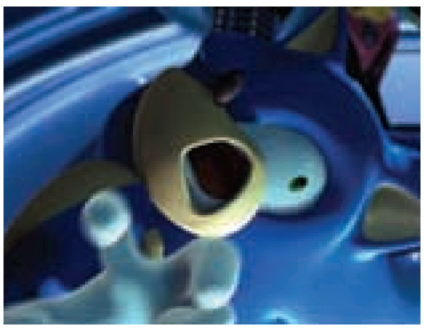
Наточим стилусы, друзья!



В РАЗРАБОТКЕ

SONIC UNLEASHED (XBOX 360, PS3, PS2, WII)

Проклятие Соника-оборотня.



ИНТЕРВЬЮ

GEARS OF WAR 2

Клифф Блежински беседует с «СИ».



ОБЗОР

DYNASTY WARRIORS 6 (PS3, XBOX 360)

У древних китайцев есть хорошая традиция...



ОБЗОР

NO MORE HEROES (WII)

Безумные будни скучного города.



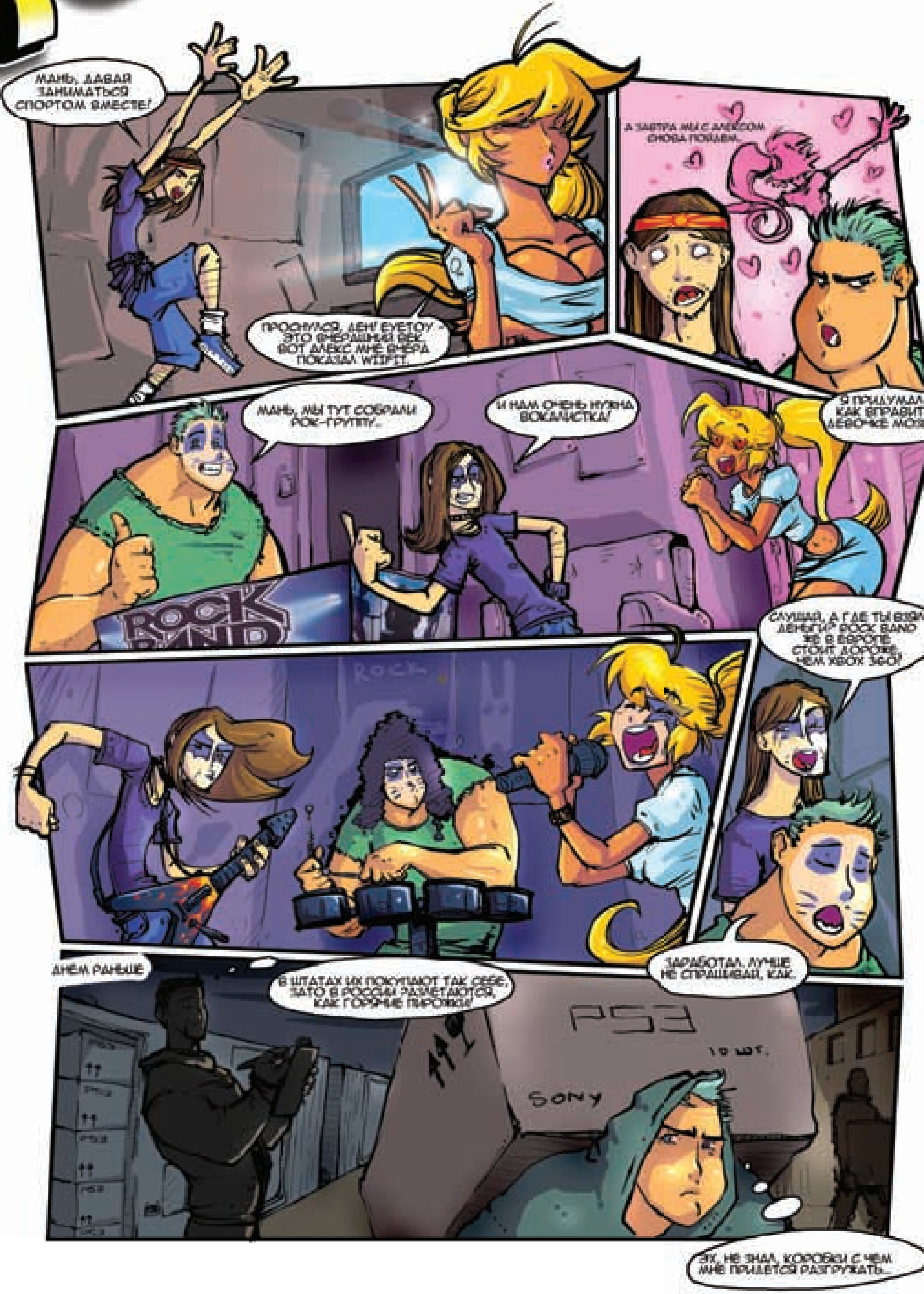
РЕПОРТАЖ

SIERRA SPRING BREAK

Майорка, Sierra и роман с демоверсиями.



Консольные войны



ВЫПУСК 09: РОК-ЗВЕЗДЫ

Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак kairai@pisem.net


НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
LG
Life's Good
ez Zooming
4:3 in Wide
Sound
Играй с FUNтастическим размахом!
Photo Effect
10000:1
2ms
Серия широкоформатных LCD-мониторов W52
Играй с Размахом — играй с LG!
4:3 in Wide
Наслаждайся картинкой формата 4:3 (4:3 in Wide)
Photo Effect
Меняй тон и цвет изображения (Photo Effect)
ez ZOOMING
Переключай разрешение одним касанием кнопки (ez Zooming)
Sound
Даже нажатие кнопок настроек звучит великолепно (Sound)
Информационная служба LG Electronics 8-800-200-76-76
(бесплатная горячая линия по России)
www.lg.ru

СТРАНА ИГР ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

RED ALERT 3 | GUITAR HERO IV | HAZE | RACE DRIVER: GRID | GRAND THEFT AUTO IV | CONFLICT: DENIED OPS | GRIMGRIMOIRE

10#259 | МАЙ | 2008


СТРАНА
ИГР
Re
animedia
ДЕВОЧКА,
покорившая
ВРЕМЯ
{КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ}
大学受験
(c) 2006 TOKIKAKE Film Partners
(p) ООО «Реанимедиа». Все права защищены.


FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES
Ring of Fates
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト
SQUARE ENIX
СТРАНА ИГР